2CD GRA SPACE HASTE ORAZ DZWONKI I PROGRAMY DO KOMÓREK

action PLUS

magazyn zawodowych graczy

ISSN: 1429-964X >> INDEX: 343102 NR 09/2002 (54) >> CENA: 9,90 zł w tym 7% VAT

PORADNIKI I SOLUCJE



34 MEGASOLUCJA!

Warcraft III

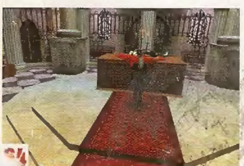
Zaprowadź pokój między orkami i ludźmi.



46

Die Hard: Nakatomi Plaza

Powstrzymaj terrorystów!!!



Blood Omen II

Pomóż Kainowi dokonać zemsty.



74

Age Of Wonders II

Pokonaj wszystkich magów Evermore.



NA CELOWNIKU



str. 16



Kolejna gra RPG z BioWare

Mafia

Ojciec Chrzestny lepszy od GTA3?

Zanzarah

Przygodówka połączona z Quake'iem

Moto GP

Najlepsza gra motocyklowa na PC

Deus Ex II

Rewolucyjny FPS powraca

Recenzje gier na PS2, GBA i GameCube

Do wygrania gry GTA3, Warcraft III, Age of Wonders 2

Nr 54 • Wrzesień 2002 9,90 Zł (w tym 7% VAT)



TRZY WIELKIE GRY RPG.

W sprzedaży od listopada

The Elder Scrolls III MORROWIND™

„Ta znakomita gra zasługuje na to żeby zagrał w nią każdy, nawet z ten, kto dotychczas nie interesował się grami RPG.”
gamesdomain.com

„[...] gra firmy Bethesda Software jest absolutnie genialna!”
Świat Gier Komputerowych

W sprzedaży od października

Neverwinter Nights™

„Neverwinter Nights bez wątpienia zapowiada się na najciekawszego rolepleja tego roku. I osobiście nie mogę się jej doczekać.”
Świat Gier Komputerowych

„Ta gra jest maksymalnie wciągająca, bardzo rozbudowana, pełna wyzwań, a do tego dostarcza mnóstwo zabawy.”
gamezone.com

Morrowind

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Morrowind

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.

Neverwinter Nights

Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.

Neverwinter Nights

Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne w RPG w rewolucyjnym wykonaniu!

Ubi Soft Entertainment

Bethesda Softworks Inc. a ZeniMax Media company

BioWare Corp

Infogrames

TRZY WIELKIE PRZYGODY.

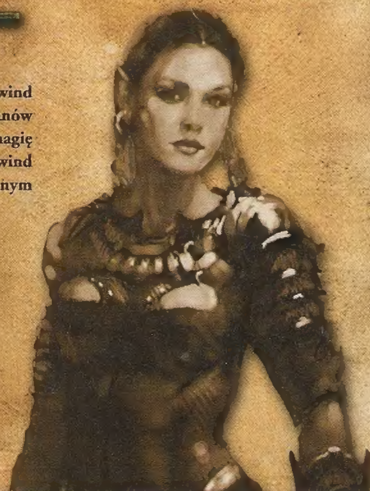
W sprzedaży już we wrześniu

Forgotten Realms

Icewind Dale II

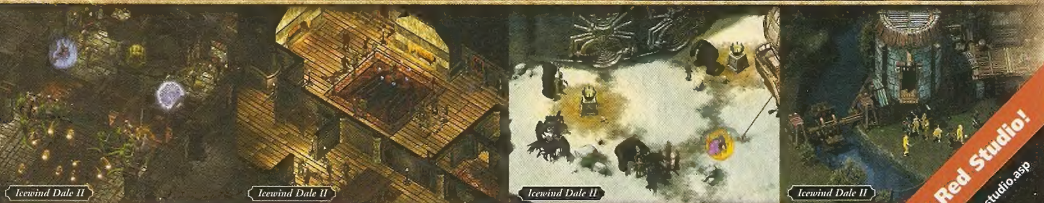
DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT



Poznaj nowe dzieło mistrzów gatunku, twórców m.in. serii Baldur's Gate. Icewind Dale II to kontynuacja rewelacyjnej pierwszej części, która zdobyła rzeszę fanów na całym świecie. Niezwykle interesująca fabuła oraz pojedynki na miecz i magię pochłoną Cię bez reszty i nie pozwolą odejść od komputera. Zagraj w Icewind Dale II, będącą pożegnaniem firmy Black Isle z grami RPG opartymi na klasycznym silniku Infinity™.

- Kontynuacja znakomitej, pierwszej części Icewind Dale.
- Niezwykle szczegółowa grafika tworzona w oparciu o udoskonalony silnik Infinity™.
- Fascynujący, olbrzymi świat Zapomnianych Krain.
- Ponad 300 czarów, dziesiątki rodzajów potworów oraz ponad 100 przedmiotów, które wpłyną na zmianę cech Twojego bohatera i jego drużyny.
- Rozgrywka oparta na najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.
- Automatyczna regulacja poziomu trudności - gra dostosowuje się do poziomu zaawansowania gracza.
- Poprawiona rozgrywka w trybie dla wielu graczy do 6 osób jednocześnie.
- Atrakcyjna cena za polski pakiet Icewind Dale II - tylko 99,90 złotych.
- Profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez zespół CD Projekt.



Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Odwiedź Zapomniane Krainy w ostatniej grze firmy Black Isle opartej na silniku Infinity™.



Dungeons & Dragons



BioWare INFINITY ENGINE

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 89

Praca w CD Projekt Red Studio!

Jeśli chcesz wziąć udział w tworzeniu gier na PC pod ww. adresem znajdziesz więcej informacji.

http://www.cdprojekt.info/praca_red_studio.asp

action PLUS
poradniki - solucje - kody - recenzje

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 54
Wrzesień 2002

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6/8
tel. (071) 341 20 83

Redaktor Naczelny
Tymon Smektała
tymon.smektala@actionplus.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@actionplus.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski, Ewelina Skowrońska

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Janusz Oziom, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy:

Dyrektor: Katarzyna Jabłońska
Zespół:
Jarosław Czujak
tel. (022) 517 01 67, tel. komórkowy (0) 604 297 040
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl
Maciej Szwajkowski
tel. (022) 517 04 72, tel. komórkowy (0) 600 085 944
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Monika Walczak
tel. (022) 517 05 18
e-mail: monika.walczak@bauer.pl
Koordynator ds. reklamy: Aleksandra Blicharz
tel. (022) 517 04 89
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 341 20 83 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

 ISSN 1426-2916

BAUER
www.bauer.pl

IZBA WYDAWCÓW PRASY

Spis treści

Bajt

Tester

Monitor

Poradniki/solucje

Oceny Action Plusa

Skala ocen Action Plusa to tzw. stara skala szkolna (inaczej staroszkolna, he, he). Maksymalna liczba punktów to 5, minimalna - 1. Dopuszcza się również połówki, które powinniście traktować jak plusy. Średnia i zapewniająca rozrywkę, ale niczym niewyróżniająca się gra - to w naszej skali 3,5. Oceny wyższe oznaczają, że gra plasuje się na ponad solidnym poziomie - poziom średni. Oceny niższe... cóż, tego nie życzymy żadnej grze, ale nie oszukujmy się - nie każdy tytuł jest dobry. Piątki są zarezerwowane dla najlepszych i przyznawać je będziemy rzadko.



Jeśli gra dostanie taką ocenę, oznacza to, że jest solidnym, grywalnym tytułem - ale bez fajerwerków.

ocena: 3,5

Witam!

Mimo że jest to numer wrześniowy naszego pisma, zatem - w teorii przynajmniej - oznacza to, że jest już numerem szkolnym, tak naprawdę jednak cały czas trwają wakacje, a to odbija się niekorzystnie na ilości nowych gier, jakie trafiają na rynek. Dlatego w tym numerze nieco mniej niż ostatnio nowych recenzji, więcej natomiast poradników i solucji. A są to teksty dotyczące najpopularniejszych gier dostępnych obecnie na rynku. Tytuły, takie jak Warcraft III, Warrior Kings czy Age Of Wonders II, to bezapelacyjnie pierwsza klasa w gatunku, a grom, takim jak Capitalism II czy Blood Omen II, też niewiele brakuje.

Niestety - tu, piszę już o recenzjach - nie udało nam się przechwycić oczekiwanego RPG-a Icewind Dale II. Twórcy gry wstrzymali datę premiery, chcą bowiem poprawić wszystko, co można. Mimo to są duże szanse, że już za miesiąc ją zrecenzujemy. Na razie zaś przygotowaliśmy dla Was gorące nowości w postaci giwer Mafia: La Cosa Nostra, Neverwinter Nights, Zanzarah i Disciples II. Oraz Pikmin, rewelacyjna gra na konsolę GameCube. Zapraszam do lektury!

Redaktor naczelny
Tymon Smektała

Najciekawsze wydarzenia ze świata gier, o których przeczytasz w nieco więcej niż 3 minuty!!!

Miesiąc w 183 sekundy

czyli lipiec w branży

01 Ciągłe powtarzanie, że lato i wakacje nie służą ruchowi w interesie, czytaj: znów nie wydarzyło się nic nadzwyczajnego, przestaje być dobrą wymówką, która pozwala zająć się czymkolwiek innym, tylko nie - chlubnym skądinąd - zadaniem informowania was o tym, co też w branżowej trawie piszczy. Ponadto, choć wciąż jeszcze Naczelny zajmuje się uprawą ogórków, a Vice - treningiem specjalnych greckich kaczek dziennikarskich, z każdym dniem coraz bliżej nam do jesieni, a ta zapowiada się nadzwyczaj obficie. Jej początek wyznaczą - zwyczajowo - londyńskie Electronic Consumer Trade Show, czyli ECTS - w tym roku gospodarz nadzwyczajnie gościnny i hojny. Wśród zapowiedzianych ponad stu wystawców znajdą się bowiem unikające tej imprezy Sony (no, PlayStation Experience będzie mieć miejsce obok, ale niemal pod jednym dachem), Activision, Capcom, Konami.

01

ects 2002

29-31 august earls court london uk

02 Nasz stały temat - wojny konsol - tym razem potraktowany zostanie niemal po macoszemu, gdyż ograniczymy się jedynie do przytoczenia spostrzeżenia NPD Group, wskazującego na wyraźny wzrost sprzedaży konsol wszystkich trzech twórców. Jako powód wzrostu zainteresowania klientów tymi zabawkami (to styl życia! - Naczelny) podawane jest wyraźne obniżenie cen każdej z nich. Naturalnie w Stanach Zjednoczonych, bo u nas ceny PS2 i GameCube'a "trzymają się mocno"...

02

03 Wieścią, jaka powinna ucieszyć nie tylko euroentuzjastów, jest fakt, że Unia Europejska rozważa podjęcie inicjatyw ustawodawczych, których skutkiem będzie zdemonopolizowanie europejskich rynków telekomunikacyjnych. Przyczyny tej decyzji są proste do odgadnięcia - specjalna komisja, powołana w celu zbadania stopnia "drożności" rynku, tj. np. szans firm nowych w starciu z zasiedziałymi i stosunku jakości usług internetowych do ich cen, stwierdziła, że sytuacja jest w "najwyższym stopniu rozczarowująca". Czy jednak będą jakieś bardziej wymierne skutki tego rozczarowania - dowiemy się najwcześniej za dwa, trzy lata.

03

04 A tymczasem na naszym podwórku kilka niespodzianek. Pierwszą, wiążącą się poniekąd z tym, o czym pisaliśmy w poprzednim numerze, jest całkowite wycofanie się z branży rozrywki interaktywnej jej pioniera - Grzegorza Onichimowskiego, który z dniem 28 czerwca objął stanowisko Prezesa Zarządu Giełdy Energii! Warto przypomnieć, że Grzegorz Onichimowski, będąc założycielem IPS Computer Group, kładł podwaliny pod rodzimy legalny rynek oprogramowania. Następnie przysłużył się powstaniu IM Group i wreszcie włączeniu jej w struktury Cenegi - firmy obejmującej obszar kilku krajów Europy Środkowej.

04

CENEGA

05 Niespodzianką był także sprawny start D-Day - polskiej ligi Return to Castle Wolfenstein. Do tak udanego rozpoczęcia przysłużyły się bez wątpienia doświadczenia zgromadzone w zeszłym roku dzięki Polish RtCW League (PRL); nie da się ukryć jednak, że to staraniom aktualnych organizatorów D-Day zawdzięcza patronat m.in. wydawcy Return to Castle Wolfenstein - LEM-a, Wirtualnej Polski, ale również naszej siostrzanej CD-Action.

W tym roku postanowiło startować aż 28 drużyn, które w chwili obecnej zmagają się w fazie grupowej. Liga potrwa do grudnia, kiedy to w Warszawie odbędą się finały najlepszych drużyn wyłonionych w fazie pucharowej.

Więcej szczegółów: http://d-day.netfriend.org/.

05

06 Pewnym zaskoczeniem były również lipcowe objawienia talentu polskich developerów. W tym właśnie miesiącu zanotowaliśmy bezsprzecznie największy jak dotąd międzynarodowy sukces Polaków. Ten stał się udziałem krakowskiego Reality Pump Studios, którego RTS - Frontline Attack: War Over Europe (jeszcze niedawno znany jako World War II: Panzer Claws), spadkobierca znakomitych tradycji serii Earth 2140 i Earth 2150, wydany zostanie na terenie Europy przez Eidos!

Mówiąc o grach made in Poland, które śmiało konkurują ze światową czołówką, nie sposób nie wspomnieć także o staraniach Techlandu. Jego tytuły, wśród nich zaś Chrome, doczekały się bardzo pochlebnych zapowiedzi w największych nawet periodykach i serwisach zachodnich.

FRONTLINE ATTACK

WAR OVER EUROPE

06

07 Wreszcie, pewnego rodzaju niespodzianką było powstanie developerskiej gałęzi jednego z największych polskich wydawców - CD-Projektu, którego łódzkie Red Studio zajęło się niedoszłym projektem Metropolis - bazującym na znakomitej twórczości asa polskiej fantastyki - Andrzeja Sapkowskiego, "Wiedźminie". O tym ostatnim wciąż wprawdzie niewiele wiadomo (prócz tego, że odpowiedzialni zań są ponoć twórcy Dzikich Pól - polskiego książkowego role-playing - m.in. Jacek Komuda i znakomity grafik, znany choćby ze śp. Magii i Miecza - Hubert Czajkowski), jednak już w następnym numerze możecie spodziewać się szczegółowego raportu z rozpoznania bojem, jakie zamierzamy przeprowadzić w łódzkim Red Studio.

07

CDPROJEKT RED STUDIO

08 Wystrzegajcie się wirusów! Są a) niemiłe, b) wszędzie i każdy, bez względu na środki bezpieczeństwa, jakie podejmuje, może stać się ich nosicielem i ofiarą! Jak bowiem podaje Agencja Reutera, nie tak dawno temu jeden z nich - Nimda - stał się przyczyną chwilowego zejścia jednego z największych serwisów ułatwiających gry przez Internet. Jak się okazało - Nimda dostał się niepostrzeżenie do oprogramowania, z którego korzysta większość graczy.

Nie zapomnijcie też, że podczas takich upałów łatwo o przeziębienie. Że nie wspomnę o ryzyku salmonelli...

08

Lista premier

Lista z datami premier gier, na które osobiście czekamy. Nie są to naturalnie terminy wiążące ani dla ich twórców, ani wydawców, zatem poniższe zestawienie należy traktować wyłącznie orientacyjnie - tak by wiedzieć, na co ewentualnie zaoszczędzić...

Sierpień

13.08	Mat Hoffman's Pro BMX 2	PS2
19.08	Alien versus Predator 2: Primal Hunt	PC CD
19.08	Shadow Of Destiny	PC CD
21.08	Soldier of Fortune Gold	PS2
21.08	Prisoner of War	PS2
21.08	Star Trek: Voyager Elite Force	PS2
22.08	Celtic Kings: Rage of War	PC CD
23.08	Aggressive Inline	PS2
27.08	Onimusha 2: Samurai's Destiny	PS2
27.08	PRO Race Driver	PS2
29.08	O.R.B.	PC CD
30.08	Mafia	PC CD
30.08	Hegemonia: Legions of Iron	PC CD
30.08	Medieval: Total War	PC CD
30.08	Sudden Strike II	PC CD
30.08	Icewind Dale II	PC CD
30.08	Commandos 2	PS2 Xbox
30.08	Baldur's Gate: Dark Alliance	NGC
30.08	Aggressive Inline	NGC
30.08	Capcom vs. SNK 2: EO	NGC
30.08	Soul Fighter	NGC
30.08	Mat Hoffman's Pro BMX 2	Xbox
30.08	Splashdown	Xbox

W sierpniu także:

Kozacy: Sztuka Wojny	PC CD
Operation Flashpoint: Resistance	PC CD
Return to Castle Wolfenstein SE	PC CD
The Sims Deluxe (The Sims + Światowe Życie)	PC CD

Wrzesień

02.09	Turok Evolution	PS2 NGC Xbox
02.09	Blade II	PS2
04.09	Battlefield 1942	PC CD
04.09	Need For Speed: Hot Pursuit 2	PS2 NGC
06.09	Virtual Resort: Spring Break	PC CD
06.09	Conflict: Desert Storm	PC CD PS2 Xbox
06.09	Largo Winch: Empire Under Threat	PS2
06.09	Stuntman	PS2
06.09	UFC: Throwdown	PS2
06.09	Freekstyle	NGC
06.09	Top Gun: Combat Zones	NGC
09.09	RLH: Run Like Hell	PS2 Xbox

Hidden & Dangerous 2

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **Akcja**
Producent: **Illusion Softworks**
Strona: **www.hidden-and-dangerous.com**

Stopień zaawansowania: **85%**





Blisko dwuletnie oczekiwanie na bezpośredniego następcę znakomitego taktycznego first- (lub third-) person shootera - Hidden & Dangerous, dobiega wreszcie końca. I jak się zdaje, warto było czekać. Hidden & Dangerous 2 bowiem, dzieło czeskiego Illusion Softworks, pozwoli graczom, podobnie jak w pierwszej części, stanąć na czele czterosobowego oddziału brytyjskich komandosów. W odróżnieniu od niego jednak, akcje (łącznie 23 misje w trzech kampaniach) przeprowadzać będziemy nie tylko w Europie, ale i Afryce, a nawet wyspach Pacyfiku! H&D2 cechować ma także znakomita AI sprzymierzeńców oraz wrogów, a gdyby i ta okazała się zbyt prosta - pojawi się tryby multiplayer dla kilkudziesięciu graczy naraz (!), w którym dodatkową atrakcją będzie możliwość wcielenia się w dzielnych żołnierzy Wehrmachtu.

Hidden & Dangerous 2 w stosunku do pierwowzoru ma być znacznie pogłębione nie tylko pod względem fabularnym - w trakcie gry poznawać będziemy historię głównych bohaterów i zarazem obserwować ich rozwój - ale i poprawione pod technicznym. Nowy autorski LS3D engine umożliwia np. wykorzystywanie animacji stworzonych przy wykorzystaniu technologii motion-capture, a fizyka gry uwzględniać ma nawet paraboliczny lot pocisków! Warto też dodać, że na podobieństwo innej czeskiej gry - Operation Flashpoint - większość z obecnych w grze pojazdów (wśród nich łodzie podwodne i prototypowe śmigłowce!) można będzie wykorzystać!

Premiera Hidden & Dangerous 2 ma się odbyć jeszcze w tym roku. Przyznajemy przy tym, że mieliśmy okazję, by widzieć H&D2 w akcji już dobry rok temu i jeśli Illusion Softworks nie zmarnowało czasu, jaki od tamtej chwili upłynął - otrzymamy grę naprawdę doskonałą!





PC CD ■ *Cthulhu w sądzie*
Nie tak znów dawno temu brytyjskie Headfirst Productions ogłosiło, że w skutek zaniedbań ze strony Fishtank Interactive wygasa umowa między tymi dwoma przedsiębiorstwami, dotycząca wydania Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth - znakomicie zapowiadającego się horroru FPP. W chwili obecnej informujemy, że sprawa znajdzie najpewniej ciąg dalszy w sądzie, gdyż Ravensburger Interactive Media, firmamatka Fishtank Interactive, nie przyjęło do wiadomości faktu rozwiązania umowy wydawniczej ze strony Headfirst Productions i zapowiedziało podjęcie kroków prawnych przeciw każdej stronie trzeciej, jaka próbuje zdobyć prawa do Call of Cthulhu. O rozwoju sytuacji i dalszych losach Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth informować będziemy na bieżąco.
www.headfirst.co.uk

PC CD ■ *Starcraft II w Warcraft III?*
Jakiś czas temu Internet obiegła wieść, że Blizzard umieścił w Warcraft III zapowiedź Starcraft II, co naturalnie spowodowało wrzenie wśród fanów blizzardowych strategii, i nie tylko. Niestety szybko okazało się, że filmik zawierający starcraftowe postacie - marines i zergów - to tylko jedna z wielu zabawnych scenek, jakie wyświetlają się po zakończeniu gry na poziomie hard i służyć ma nie tyle zaprezentowaniu sequela Starcrafta, co możliwości engine'u Warcraft III. Cóż, czekamy dalej.
www.blizzard.com

PC CD ■ *10 milionów w Japonii*
Jak informuje japońska Nihon Keizai Shimbun, w lipcu został sprzedany dziesięciomilionowy japoński egzemplarz PlayStation 2. Szacunkowa łączna, tj. światowa, sprzedaż "czarul" to ok. 28 milionów sztuk.

PS2 ■ *Burnout 2: Point of Impact*
Acclaim Entertainment ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące sequela wyścigowego Burnouta. Burnout 2: Point of Impact - taki bowiem tytuł przyjęto - oferować ma spragnionym mocnych filmowych wrażeń graczom możliwość palenia gum w 14 nowych samochodach w 6 nowych lokacjach - w tym Miami, Los Angeles, Górach Skalistych, Nowym Meksyku czy - co ciekawe - lotnisku międzynarodowym. Atutem Burnout 2 mają być także wyjątkowo realistyczne efekty pogodowe.

Premiera Burnout 2: Point of Impact planowana jest na koniec tego roku.
www.burnout2.com

PC CD ■ *CS:CZ w zimie*
Nieustanne opóźnianie premiery Counter-Strike: Condition Zero, single playerowego Counter-Strike'a nikogo już specjalnie nie dziwi. Z tego też powodu niewielkie emocje w redakcji wzbudziła wieść, że zgodnie z aktualnym planem wydawniczym Sierry tytuł ten pojawi się najwcześniej we wrześniu, przy czym znacznie bardziej prawdopodobne jest, że ujrzymy go dopiero w zimie.
www.cs-conditionzero.com

PS2 Xbox ■ *Micro Machines*
Jak informuje Infogrames - już w listopadzie wielbicie Micro Machines będzie miało okazję ujrzeć ulubione miniaturki w akcji: w ukazanych w perspektywie lotu ptaka wyścigach. Tworzone w studiach podległego Infogrames Sheffield House Micro Machines pozwoli graczom na wybór z ogromnej liczby pojazdów i torów rozmieszczonych w zróżnicowanych sceneriach. Dodatkową zaletą gry będzie tryb split-screen do czterech graczy naraz.

WarCraft III

Długo wyczekiwany Warcraft III trafił
wreszcie do sprzedaży w Polsce
i szybko stał się wielkim przebojem okupującym
pierwsze miejsca list sprzedaży salonów
Empik i Megastore. Nic dzwinego, firma
Blizzard sprawiła bowiem, że tak długi okres
oczekiwania na najnowszą część Warcrafta
w pełni się opłacił -
gra jest
bardzo **grywalna**
i
bardzo **wciągająca.**

Wraz z firmą CD-Projekt, polskim dystrybutorem
gry Warcraft III,przygotowaliśmy dla was konkurs,
w którym będziecie mogli wygrać atrakcyjne nagrody.

By wziąść udział w naszym konkursie,
należy odpowiedzieć na dwa proste pytania:

1) Jaka firma jest producentem gry Warcraft III?
2) Jaka firma jest polskim dystrybutorem gry Warcraft III?
3) Ile ras może poprowadzić do bitwy gracz w Warcraft III?

Znasz odpowiedzi? Wyślij je pod adres redakcji KONIECZNIE na kartce pocztowej.
Pytania za trudne? Odpowiedzi na wszystkie powinieneś znaleść na stronach tego
i poprzedniego numeru magazynu Action Plus.

Na zgłoszenia czekamy do 15 września 2002.

A co jest do wygrania?
12 egzemplarzy gry Warcraft III na PC!!!

Nie czekaj - wyślij odpowiedź już teraz.
Fundatorem nagród jest firma CD-Projekt.

Evergreen

Galaga

Rok 81 ubiegłego stulecia zapisał się w annałach historii, a przynajmniej naszej pamięci podręcznej jako ten, w którym powstała Galaga - aktualny redakcyjny wicemistrz, jeśli chodzi o liczbę uronionych łez nostalgii na nią. Jej twórcy, aktywne po dziś dzień Namco, wyszło naprzeciw oczekiwaniom graczy, którzy po wielu, wielu godzinach spędzonych przy automatach z Space Invaders, i wcześniejszej grze Namco - Galaxianie, życzyli sobie niewielkiej odmiany, np. szybszej, bardziej kolorowej akcji.

I Galaga dała im to, czego potrzebowali. Nie odstępując od schematu - mały statek, jedno działko i ruch jedynie w lewo oraz prawo, była w stanie wydusić z nas, klientów, ostatnie grosze i zmuszać do zapożyczenia na kwotę wielu tygodniówek. Jej klimat i niewiarygodna wręcz (tak się wtedy wydawało) głębia rozgrywki - kolejne fale zmieniających się formacji, nadzwyczajnie jak na tamte czasy zróżnicowanych owadopodobnych obcych czy możliwość podwojenia własnej siły ognia sprawiały, że niewielu było tych, którzy z własnej woli odstępowali od maszyny. Nic też dziwnego, że Galaga stała się jednym z wzorów dla masy klonów i wariacji na temat. O trwałości pomysłu świadczyć może zresztą fakt, że Namco w 7 lat później zdecydowało się na remake. Ten zaś, wydany pod tytułem Galaga '88, cieszył się nie mniejszym powodzeniem niż jego przodek. Cóż, pewne pomysły po prostu się nie starzeją...



Icewind Dale II

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **RPG**
Producent: **Black Isle/CD-Projekt**
Strona: **www.icewind2.blackisle.com**

Stopień zaawansowania: **90%**



Niesieni falą entuzjazmu w stosunku do gier role-playing, wywołaną pojawieniem się Morrowinda i Neverwinter Nights, ze sporym zainteresowaniem przypatrujemy się kolejnym przejawom życia Icewind Dale II - najbardziej klasycznej z wszystkich planowanych na ten rok gier tego typu.

Icewind Dale II, dzieło Black Isle Studios, pozwoli na powrót do Doliny Lodowego Wichru, miejsca, które nawet na niezbyt zaludnionym Faerunie uznawane jest za miejsce, gdzie diabeł czy jego lokalny odpowiednik mówią dobranoc. Od czasów gdy nasi dzielni podopieczni ratowali ją przed zagładą, upłynęło ok. 20 lat. Dokładnie tyle, ile trzeba, by cień - tym razem proporca ze znakiem chimery - znów padł na świat.

Najważniejszą bodaj innowacją w stosunku do pierwowzoru jest twórcze powiązanie zasad drugiej i trzeciej edycji Dungeons & Dragons (systemu, na bazie którego stworzono grę oraz jej świat). Pojawią się także nowe rasy graczy - półork, klasy postaci: barbarzyńca, czarnoksiężnik, mnich, specyficzne "kity" określonych profesji, m.in. najemnika czy zabójcy gigantów, wszystkie czary z Icewind Dale i dodatku do niego oraz dodatkowo ponad 50 nowych czarów (niektóre znane z pokrewnego Baldur's Gate II: Tronu Bhala), wreszcie - nieznani dotąd przeciwnicy!

Icewind Dale II, mimo że buduje się ją na coraz bardziej archaicznym dwuwymiarowym Infinity engine'ie, cechować ma poprawiona oprawa graficzna i zbliżona do klimatycznego soundtracku Jeremy Soule'a - muzyka Inona Zura, kompozytora odpowiedzialnego m.in. za ten właśnie aspekt w Fallout Tactics.

Premiera ID2 - jesienią tego roku.









Wyścigi Micro Machines rozpoczną się w listopadzie.

www.infogrames.com

GBA ■ *Star Wars: New Droid Army*
THQ ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące nowej gry Star Wars na najmniejszą z konsol - GBA. Star Wars: Episode II The New Droid Army - bo o tę właśnie chodzi, pozwoli graczom wcielić się w Anakina, starającego się przeszkodzić Hrabiemu Dooku w stworzeniu armii droidów. Dodatkową zaletą gry ma być rozwój mocy Anankina i spotkanie ze znanymi postaciami Galaktyki - m.in. Huttem Jabbą.

Premiera Star Wars: Episode II - The New Droid Army - w listopadzie.

www.thq.com

PS2 ■ *Energy Airforce*
Japońskie Taito poinformowało, że już niebawem wielbiciele symulacji lotniczych będą mieli możliwość pozostawienia wszelkich przyziemnych spraw i ostatecznego wzbicia się w niebo! Co przy tym ciekawe, Energy Airforce - taki bowiem tytuł nosi ten symulator lotu - koncentrować się ma nie tyle na samolotach, co stworzeniu złudzenia bycia pilotem! Efekt ten osiągnięto ponoć przez niecodzienne rozwiązania pilotażu (m.in. fakt, że rozglądanie się po kabinie ma być równie ważne jak wychylenia manetek) oraz sporą liczbę licencjonowanych samolotów: m.in. F-22 Raptor, F-16 Falcon, F-117 Nighthawk, U-2 Dragon Lady, C-130 Hercules, czy SR-71 Blackbird.

Japońska premiera Energy Airforce odbędzie się we wrześniu.

PS2 Xbox NGC ■ *Mortal Kombat później*
Mamy nie najlepsze wiadomości dla wszystkich, którzy czekają na kolejne wcielenie starego dobrego Mortal Kombat. Jak bowiem informuje Midway - jego premierę przesunięto z września na grudzień. Miejmy nadzieję, że czas zdobyty w ten sposób nie zostanie zmarnowany i że po prostu warto będzie na ten nowy Mortal Kombat czekać.

www.mkdeadlyalliance.com

PC CD ■ *HoMM4: The Gathering Storm*
Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, 3DO oficjalnie potwierdziło fakt jesiennej premiery pierwszego oficjalnego rozszerzenia Heroes of Might & Magic IV - ostatniej odsłony serii strategii turowych, jakie towarzyszą graczom już od dobrych 10 lat. Dodatek ten, zatytułowany Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm, zawierać będzie - prócz ok. 20 nowych map - 6 kampanii i co najmniej 4 nowe potwory, jak i 18 nowych artefaktów - nieobecny w wersji podstawowej gry tryb multiplayer. Warto przy tym dodać, że wbrew pogłoskom, jakie spotkać można w Internecie, patch - uzupełniający Heroes of Might & Magic IV o ten właśnie aspekt rozrywki - dostępny będzie za darmo, a więc będzie możność gry w Sieci bez konieczności kupowania rozszerzenia.

www.3do.com

PS2 Xbox NGC ■ *Asylum*
Brytyjski developer - Dark Black - ujawnił wreszcie pierwsze szczegóły nt. Asylum, horroru FPP pozwalającego wcielić się w uczestnika telewizyjnego show, którego główną nagrodą jest największa kasa w historii tego typu programów - 10 milionów dolarów! Na jego, a więc i twoje nieszczęście, organizator show nie informuje, że miejsce gry, jakim jest uznawany powszechnie za nawiedzony dom wariatów 'Wolfborough', w nocy rzeczywiście przemienia się w najgorszy koszmar! Koniec końców przyjdzie ci walczyć nie o pieniądze, lecz o własne życie!...
Więcej szczegółów na ten temat - wkrótce.

www.darkblack.co.uk

Poszło w piach...

MoH: Fighter Commander

Medal of Honor, znakomita seria first-person shooterów, której konsolowe korzenie nie przeszkodziły w skutecznym odnalezieniu się na PC (Allied Assault i zapowiadany na jesień Expansion Pack), jest bez wątpienia jednym z cudownych dzieci Electronic Arts. Jak się okazuje jednak, cudowność ta jest zasługą nie tylko umiejętnego godzenia świetnego pomysłu z nadzwyczajnym wykonaniem, ale także ostrej selekcji. Nie wszystkie bowiem projekty z teczki Medal of Honor okazały się tak trafione jak te, które dane nam było poznać.

Przykładem może być próba, datowana na ok. 15 miesięcy wstecz, kiedy to próbowano poszerzyć nieco spektrum skojarzeń ze słowami Medal of Honor. Wtedy właśnie twórcy oryginalnego Medal of Honor oddelegowani zostali do prac nad Fighter Commanderem, który jest przeniesieniem charakterystycznego dla serii ciężkiego klimatu wojny w powietrzu na front japońsko-amerykański, a więc w świat symulacji lotu! Fighter Commander, rozpoczynający się dla graczy w chwilę po ataku Japończyków na Pearl Harbor, obfitować miał w okazje, by udowodnić bohaterstwo w szeregu misji odtwarzających - jak na serię przystało, przebieg rzeczywistych patroli bojowych, bombardowań strategicznych i nalotów torpedowych. Jednocześnie Medal of Honor: Fighter Commander miał pozwolić odczuć graczowi, że jest tylko jednym z wielu pilotów walczących w tej wojnie, co oznacza, że rozkazy nigdy nie miały sugerować, że powinieneś zdjąć całą flotę przeciwnika - raczej pomóc w zatopieniu jednego, dwóch niszczycieli wchodzących w jej skład.

Nie dowiemy się jednak nigdy, jak założenia powyższe sprawdziłyby się w praktyce. W niespełna rok po rozpoczęciu prac nad Fighter Commanderem Electronic Arts uznał, że "honorowy" symulator lotu nie jest pomysłem najlepszym - i nakazał przygotowującemu go zespołowi zajęcie się czymś zupełnie innym. Być może miał rację - nie bez powodu przecież firma ta skutecznie walczy o prymat w branży interaktywnej rozrywki. I tylko troszkę żal, że ta znakomita seria nie wzbiła się w niebo.

Electronic Arts

Vampire Hunter

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **Akcja**
Producent: **Psyonix**
Strona: **www.psyonic.co.uk**

Stopień zaawansowania: **50%**



Planowany na rok 2003 Vampire Hunter jest niecodziennym first-person shooterem, który ma przenieść graczy w swoisty Świat Mroku, gdzie ludzie dzielą się władzą nad nim z Dziećmi Nocy - wampirami. Tłem akcji gry będzie inwazja Ziemi przez skrzydlate potwory rodem z sennych koszmarów, jej bohaterem zaś człowiek usiłujący powstrzymać ich zalew. Całości smaczku doda to, że człowiek ten w pewnym przełomowym punkcie gry stanie się jednym z tych, w których nie wierzył, a którzy okazują się jedyną szansą ludzi - "pijawką"!

Nieludzkość naszego bohatera nie będzie od razu oznaczać nadludzkości - i dopiero w trakcie gry wraz z nim poznawać będziemy kolejne nadzwyczajne możliwości wampirów. Dzięki nim szanse w walce ze skrzydlatymi potworami wyrównują się choć w pewnym stopniu. Nie da się jednak zaprzeczyć, że główny udział w eliminowaniu hord przeciwników będzie miała ulepszana podczas gry broń. Co przy tym ciekawe, nasz heros w każdym momencie będzie przenosił, obok dwóch rodzajów broni palnej, jedną do walki w zwarciu, a to pozwoli na walkę przy równoczesnym wykorzystaniu np. trzymanego w prawej ręce miecza i - w lewej - obrzyna!



Świat Vampire Hunter składać się ma z tworzonych przy użyciu Unreal engine'u domen wampirzych klanów: zamków, ale i więzień, systemów ścieków, a nawet podziemnych nekropolii. Warto dodać też, że widok z oczu bohatera zarzucany będzie w trakcie większych bitew na korzyść TPP, dzięki czemu gracze będą mogli w pełni wykorzystać całą gamę najróżniejszych ataków specjalnych bohatera oraz - co nie mniej ważne - podziwiać wiarygodność animacji szkieletowej postaci.

Niestety ten tak smacznie wyglądający kąsek trafi się nam nie wcześniej niż pod koniec roku 2003.

PC CD PS2 Xbox NGC ■ *N4S:HP2 - nowe szczegóły*

Electronic Arts ujawniło wreszcie listę samochodów, jakie oficjalnie pojawią się w bezpośrednim sequelu Hot Pursuit, zdaniem wielu graczy najlepszej spośród wszystkich tworzących wyścigową serię Need for Speed! I tak w wersji PlayStation 2 znajdzie się miejsce aż dla 23 wozów i dodatkowo pięciu radiowozów policyjnych. Właściciele PC, Xboxa i GameCube'a ścigać się będą przy użyciu również 23 samochodów cywilnych, do ich dyspozycji jednak oddanych też będzie aż dziesięć radiowozów. Wśród wspomnianych superwozów znajdą się m.in. bmw M5, jaguar XKR coupe, mustang SVT cobra R, dodge viper GTS, porsche 911 turbo, aston martin V12 vanquish, ferrari 550 barchetta i 550 pininfarina, lamborghini murcielago, porsche carrera GT concept version, a nawet mclaren F1! Kolejne szczegóły - wkrótce.

Data premiery Need for Speed: Hot Pursuit 2 - jesienią tego roku.

www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/

PC CD ■ *GTA3 PL*

Jak informuje polski wydawca znakomitego Grand Theft Auto III, Play-it, już od pewnego czasu z jego strony pobrać można oficjalny patch polonizujący grę.

Zainteresowanych zapraszamy na stronę *www.play-it.pl*

■ *Cryo R.I.P.*

Jak podaje gamesindustry.biz, jeden z najstarszych wydawców - Cryo, utracił płynność finansową i mimo prób restrukturyzacji przedsiębiorstwa zmuszony został o wystąpienie i uznanie upadłości. Nie wiemy przy tym, co stanie się z licencjami i tytułami będącymi własnością Cryo.

www.cryo.fr

PC CD PS2 Xbox NGC ■ *Ruff Trigger*

Ambitny, choć dotąd bliżej nieznany developer - Playstos Entertainment - zdecydował się połączyć siły z Ocatagon Entertainment - wydawcą gier tworzonych przez debiutantów, dzięki czemu już wkrótce gracze będą w stanie poznać ich pierwszy tytuł - Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy. Bohaterem gry, będącej klasyczną trójwymiarową platformówką, jest psopodobny Ruff Trigger - łowca nagród przemierzający wszechświat w celu ostatecznego unicestwienia złej korporacji. Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy, obok trybu dla pojedynczego gracza, zawierać ma także tryb split-screen do czterech graczy naraz.

www.rufftrigger.com

■ *ECTS - wielki come back?*

Chylące się od kilku lat ku upadkowi londyńskie Electronic Customer Trade Show ma, jak się zdaje, szanse na wielki powrót do grona największych światowych imprez tego typu. Już w tej chwili udział w tegorocznych, wrześniowych ECTS-ach potwierdziło ponad 100 wystawców, w tym dotąd nieobecni Sony (prowadzące równoległą PlayStation Experience), Konami, Capcom, Activision czy THQ.

www.ects.com

PS2 Xbox NGC ■ *konsolowy Raven Shield*

Z wywiadu przeprowadzonego przez C&VG.com z Mike McCoyem, jednym z twórców Rainbow Six: Raven Shield, kolejnej antyterrorystycznej gry akcji, która bazuje na motywach powieści Toma Clancy'ego, wynika, że zgodnie z oczekiwaniami gra ta pojawi się nie tylko na PC i Xboxa, ale również na PlayStation 2 oraz GameCube'a.

www.raven-shield.com

PC CD ■ *Priest*

Koreańskie JC Entertainment, twórca m.in. RedMoon, jednego z klasycznych dla

Lord of the Rings: The Two Towers

Platforma: **PS2**
Gatunek: **Akcja**
Producent: **Electronic Arts**
Strona: **www.lordoftherings.ea.com**

Stopień zaawansowania: 75%

Już wkrótce, bo pod koniec roku, przyjdzie nam zapoznać się aż z pierwszymi wynikami licencji na wykorzystanie elementów stworzonego przez J.R.R. Tolkiena Śródziemia. Sytuacja jest przy tym ciekawa o tyle, że Vivendi będzie się starało otworzyć Śródziemie oryginalne - książkowe, druga zaś - Electronic Arts - takie, jakim go widział reżyser ekranizacji "Władcy Pierścieni".

Lord of the Rings: Two Towers, projekt EA, realizuje ideę "jeden, by wszystkie zgromadzić i... dwa filmy w jednej grze związać". Wszystkie 16 wchodzących w jego skład misji będzie bowiem interaktywnym odpowiednikiem najsilniej działających na wyobraźnię scen z dwóch pierwszych filmów, a to oznacza, że dane nam będzie przejść (albo i nie) przez kopalnie Morii i bitwę z trollem jaskiniowym czy walkę z orkami na brzegu Anduiny, ale także nieznaną nam jeszcze bitwę z Sarumanem w Isengardzie i obronę Helmowego Jaru!

Two Towers będzie grą action-adventure porównywalną z Dynasty Warriors, co oznacza, że jej twórcy przede wszystkim postawili na widowiskowość scen batalistycznych. Nie będzie to jednak zarazem bezmyślna rzeź - sytuacja wymuszać będzie odpowiedni wybór bohatera - Aragorna, Legolasa bądź Gimlego i "taktyczne stosowanie broni".

Najcenniejszym jednak atutem Two Towers jest to, że twórcy współpracują ściśle z twórcą filmów - New Line Cinema, dzięki czemu np. głosów komputerowym bohaterom użyczą "prawdziwi" Aragorn, Legolas i Gimli. Dodatkowo w tych interaktywnych Dwu Wieżach pojawi się nagrodzona "Oskarem" ścieżka dźwiękowa z pierwszego z filmów!

Lord of the Rings: Two Towers pojawi się równocześnie z premierą filmowych "Dwóch Wież".

Miejcie oko na...

Gearbox

Amerykański Gearbox Software, kojarzony dotąd właściwie wyłącznie z wąskim kręgiem twórców Half-Life'a, ma szansę przekonać nas, że jest twórcą, który nie tylko Gordonowi Freemanowi zawdzięcza wysokie notowania na liście twórców gier.

O Gearboksie usłyszeliśmy po raz pierwszy przy okazji oficjalnych dodatków do Half-Life - Opposing Force pozwalającego ujrzeć sytuację oczami żołnierza i Blue Shift, który umożliwiał wcielenie się w postać Barneya - strażnika kompleksu Black Mesa. Od czasu premier tych dwu zdążyło już jednak upłynąć sporo czasu, a nazwa Gearbox pojawia się coraz częściej przy najróżniejszych okazjach. Pierwszym projektem niezwiązanym z Half-Life'em było stworzenie dla Activision wersji PC Tony Hawk 3. Wtedy też, wykonując powierzone im zadanie w sposób, którego inni twórcy portów mogą tylko zazdrościć, udowodnili ostatecznie swój talent. Ten szybko doceniony został przez Electronic Arts, które powierzyło Gearboksowi misję otwarcia pecetów dla serii James Bond 007, ściślej - opartego na Half-Life engine NightFire. Wreszcie, jakby mało im było współpracy z dwoma największymi wydawcami w branży, przed kilkunastoma zaledwie dniami doszły nas wieści, że Gearbox został wskazany przez Microsoft na developera, który ostatecznie przeniesie największy spośród tytułów xboxowych - Halo: Combat Evolved - na PC. Cóż, miejmy nadzieję, że to jeszcze nie koniec dobrej passy, i życzymy zarówno im, jak i sobie, by nieco ściślej trzymali się terminów niż zaprzyjaźnione z Gearboksem Valve, którego Condition Zero (że już miłosiernie nie wspomnę o Team Fortress 2) nie dotrwa chyba do dnia premiery.

www.gearboxsoftware.com

Konkurs

Długo oczekiwana gra Grand Theft Auto 3 w wersji na PC jest już w sprzedaży w Polsce. Wraz z firmą Play-It przygotowaliśmy dla was konkurs, w którym będziecie mogli wygrać atrakcyjne nagrody.

By wziąć udział w konkursie należy odpowiedzieć na trzy proste pytania:

1) W jakim mieście toczy się fabuła Grand Theft Auto 3?
2) Jaka firma jest producentem gry Grand Theft Auto 3?
2) Jaka firma jest polskim dystrybutorem gry Grand Theft Auto 3?

Znasz odpowiedzi? Wyślij je na adres redakcji KONIECZNIE na kartce pocztowej. Pytania za trudne? Odpowiedzi na wszystkie pytania powinieneś znaleźć w tym numerze magazynu Action Plus, wystarczy tylko dobrze poszukać.

Na zgłoszenia czekamy do **15 września 2002**.

A co jest do wygrania?
8 egzemplarzy gry Grand Theft Auto 3 na PC!!!

Nie czekaj - wyślij odpowiedź już teraz.

Kompilacje, lokalizacje...

Hidden & Dangerous Deluxe

Bloodrayne

Platforma: **PC CD PS2 Xbox NGC**
Gatunek: **Akcja**
Producent: **Terminal Reality**
Strona: **www.bloodrayne.com**

Stopień zaawansowania: **85%**

Terminal Reality, twórca znakomitego Fly!, 4x4 EVO i Nocturne, a więc symulatora lotu jazdy terenowym samochodem i horroru, najlepiej czuli się chyba przy tym ostatnim. BloodRayne bowiem, gra akcji tworzona demokratycznie na wszystkie dorosłe platformy, ponownie zaprasza nas w mroczny świat grozy.

BloodRayne rozpoczyna się w chwili, gdy Naziści - zbiegli po pierwszej wojnie światowej do Argentyny - otrzymują szansę, by osiągnąć dawne chore cele. Nie wiedzą jednak, że to, co wydaje im się jedynie narzędziem, wykorzystuje ich w we własnym starym jak ludzkość planie. W tej sytuacji do akcji wkracza jedyna osoba stojąca na drodze odrodzenia pradawnego Zła - agentka specjalna BloodRayne!

Agentka BloodRayne jest osobą ze wszech miar wyjątkową - jest dhampirem, córką wampira i ludzkiej kobiety, istotą potężniejszą niż wampiry, gdyż pozbawioną wszelkich ich braków, a jednocześnie dzielącą ich moce - nadludzką siłę i szybkość (zwiększające się po krwawym drinku), zdolności akrobatyczne itp. Ich mistrzowskie opanowanie stanie się niezbędne w walce zarówno z tradycyjnymi, jak i nadzwyczajnymi przeciwnikami.

BloodRayne tworzono na bazie autorskiego Infernal engine'u, który umożliwiać będzie wykorzystanie payne'owych efektów spowolnienia czasu w wyjątkowo spektakularnych momentach, np. eksplozjach, czy umieszczenie kamery na pocisku zmierzającym w kierunku ofiary. Warto też dodać, że postacie zostaną stworzone tak szczegółowo, że nasza piękna oraz groźna heroina zdolna będzie do walki każdą z rąk osobno!

Premiera BloodRayne - na przełomie listopada i grudnia.

Dalekiego Wschodu role-playów online, sposobi się do podbicia dzikiego "dziwnego zachodu". Priest, pod takim bowiem kryptonimem przebiegać będzie ów podbój, bazujący na popularnej w Korei serii komiksowej, pod flagą role-playing łączyć ma elementy first person shooterów i survival horrorów. Wierność gry z oryginałem zapewni współpracujący ściśle z JC Entertainment autor historii - Min-Woo Hyung.

Zdobywanie "dziwnego zachodu" rozpocznie się w 2003.

www.gamepriest.com

PC CD PS2 Xbox NGC ■ *X10*

Pod tym niewiele mówiącym tytułem - X10 - kryje się nowy multiplatformowy projekt brytyjskiego Warthoga - twórcy m.in. StarLancera i Rally Championship Xtreme. X10 jest first person shooterem, którego bohater - żołnierz badający świat X10 - zmuszony będzie stawić czoło nie tylko morderczym łowcom, ale także, a może przede wszystkim - politycznym intrygom i działaniom zwalczających się nawzajem stronnictw wojskowych!

Co jednak dokładnie oznaczają te zapowiedzi, przekonamy się dopiero w roku 2004.

www.warthog.co.uk

PC CD ■ *The Sims: Zwierzaki*

Zgodnie z oczekiwaniami, Maxis zdecydowało się na wydanie kolejnego dodatku do najpopularniejszej gry wszech czasów (ponad 2,5 roku na szczytach list sprzedaży!) - The Sims.

The Sims: Unleashed lub polskie The Sims: Zwierzaki, bo taką nazwę nadała grze Cenega - to już piąte rozszerzenie niesamowitego świata Simów, które pozwoli naszym podopiecznym na posiadanie... własnych podopiecznych: psów, kotów, kanarków itp. Dodatek ten wprowadzi także znacznie rozbudowane sąsiedztwo: m.in. parki czy sklepy ze zwierzęcymi artykułami, oraz możliwości realizowania 5 nowych ścieżek kariery z łącznie 50 nowymi zawodami!

The Sims: Zwierzaki pojawią się we wrześniu.

www.thesims.com

PC CD ■ *Frontline Attack: War over Europe*

Jak informuje Eidos Interactive, już w październiku odbędzie się światowa premiera trójwymiarowej strategii czasu rzeczywistego - Frontline Attack: War over Europe. W informacji tej nie byłoby niczego nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że grę tę tworzy polskie studio Reality Pump, odpowiedzialne wcześniej za doskonałą serię Earth (ściślej: Earth 2140 i Earth 2150). Akcja Frontline Attack rozgrywać się będzie w latach od 1941 do 1944 na frontach drugiej wojny światowej, a gracz będzie miał okazję dowodzić jednostkami aliantów, Armii Czerwonej albo Wehrmachtu. W sumie dostępne będzie 24 misje - po dwie kampanie na armię, sześć misji na każdą kampanię. Do tego oczywiście zaawansowany tryb gry wieloosobowej, w którym przewidziano interesujący system rankingu doświadczenia jednostek oraz możliwość gry także przeciwko armiom kierowanym przez komputer. Wreszcie - czekają nas niezwykle wiernie odtworzone poszczególne bitwy drugiej wojny światowej, szczegółowo dopracowane jednostki i zadziwiająca grafika oparta o trójwymiarowy engine Earth-3.

Premiera Frontline Attack: War over Europe w Polsce - dzięki TopWare PL - w październiku.

www.realitypump.com

■ *Sega kupuje Infogrames?*

Fortuna kołem się toczy - jakiś czas temu, przeżywająca poważne problemy finan-

Shox

Platforma: **PS2 NGC**
Gatunek: **Akcja**
Producent: **Electronic Arts**
Strona: **http://www.ea.com/worlds/**

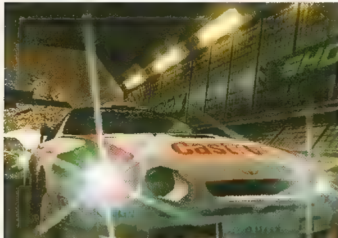
Stopień zaawansowania: **90%**


Jednym z najsilniejszych atutów konsol i zarazem najlepiej reprezentowanych tu gatunków gier są wyścigi samochodowe. Prym wśród nich wiedzie seria Gran Turismo - i nie zapowiada się jak na razie, by jakiś inny twórca był w stanie przełamać monopol Polyphony Digitalu na real driving simulators. Ci inni nie próbują nawet, starając się wynaleźć inne sposoby zainteresowania graczy-klientów. Jednym z nich jest Shox, wyścigi, w których można będzie wygrywać, nie ścigając się!

Tworzony na bazie engine'u graficzny F1 2002 Shox to - w największym skrócie - 24 licencjonowane wózki, m.in. porsche, audi, BMW, toyota, mitsubishi, subaru, lancia, ford i citroen, które będziemy testować (do 4 osób naraz w trybie dzielonego ekranu) na 21 torach w trzech sceneriach: arktycznej tundry, azjatyckiej dżungli, równikowej pustyni. Cechą szczególną gry są jednak tytułowe 'shox', czyli odcinki specjalne, wyjątkowo niebezpieczne na każdym z torów. Wjechanie na nie sprawia, że gra oraz dźwięk zwalnia, odwlekając moment rozstrzygnięcia - czy udało się pokonać bez większych problemów, czy też już za moment staniemy się jednym z elementów spektakularnego karambolu. Celem gracza jest naturalnie jak najszybsze pokonanie każdej takiej strefy.

Ale nie tylko - w Shoxie punkty zdobywa się także za każdy z aspektów prowadzenia - osiągniętą prędkość, precyzję pokonywania zakrętów, a nawet czas spędzony w powietrzu czy widowiskowość kolizji! Punkty te wymienić można na dostęp do nowych samochodów, torów i... zakładów. Te ostatnie pozwolą wygrać przez obstawianie zwycięzcy i wyłącznie - oglądanie wyścigu!

Premiera Shoxa planowana jest na październik tego roku.



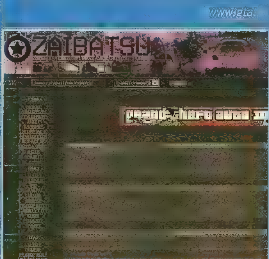


Najciekawsze w Sieci

Zaibatsu

Wszystkim tym, którzy jak ja po dwukrotnym ukończeniu głównego wątku fabularnego Grand Theft Auto III (polecam wsłuchać się w 'dialog' Marii naszego bohatera już po zakończeniu prezentacji listy płac) wcale nie mają dosyć życia w Liberty City, a jednocześnie życzyliby sobie zobaczyć w nim coś nowego - polecam odwiedzenie oficjalnej strony polskiej serii GTA. Ta, znana pod nazwą Zaibatsu, dostępna pod adresem www.gta.pl, prócz szczegółowych informacji na temat każdej z gier zawiera jedno z największych i ciągle powiększających się polskich archiwów plików modyfikujących grę. Warto przy tym wspomnieć, że prócz możliwości ściągnięcia interesujących nas modeli czy skórek (tak postaci, jak samochodów), dostępny jest też obrazek każdej z nich, dzięki czemu unika się pobierania 'na ślepo'! Ważnym atutem Zaibatsu jest również aktualność wiadomości - ta strona dosłownie tętni życiem i bez wątpienia stanowić może znakomitą wizytówkę aktywności polskich fanów Grand Theft Auto.

www.gta.pl



NA ZGŁOSZENIA CZEKAMY DO 15 WRZEŚNIA 2002

NIE CZEKAJ WYŚLIJ ODPOWIEDŹ JUŻ TERAZ

Freekstyle

Już niedługo do sprzedaży trafi porywająca i zwariowana gra Freekstyle, w której ścigasz się w zwariowanym stylu na BMX-ach. Grę przygotowała firma EA Big, ta sama, która wcześniej wypuściła na rynek doskonałe SSX Tricky. Podobnie jak i tam, za pierwowzór niektórych postaci dostępnych w grze posłużyły prawdziwe osoby. W związku z tym mamy dla was jedno proste pytanie:

Co łączy przedstawione na obu zdjęciach panie?

Konkurs zorganizowaliśmy wraz z firmą Cenega, polskim dystrybutorem gry Freekstyle. Dzięki temu nagrody są naprawdę atrakcyjne - to czapeczki, koszulki damskie, koszulki męskie z długimi rękawami oraz tatuaże z logo gry, a wszystkiego po 15 sztuk.

Odpowiedź na pytanie przesłać należy na adres redakcji KONIECZNIE pod kartce pocztowej.

Fundatorem nagród jest firma Cenega.

Flashtastyczne!





Street Hoops

Platforma: **PS2 Xbox NGC**
Gatunek: **Sport**
Producent: **Black Ops/Activision**
Strona: **http://www.activision.com/games/streethoops/**

Stopień zaawansowania: **90%**



Black Ops Entertainment ma już na koncie sukcesy w odtwarzaniu sportowych emocji przy użyciu padów, zaś najnowsze ich dzieło - konsolowe (PS2 Xbox) Knockout Kings 2002 zasłużenie zbiera pochwały. W tej sytuacji może tylko cieszyć wieść, że firma zajęła się innym sportem dla twardzieli - ulicznym aspektem koszykówki - Street Hoops!

Koszykówka uliczna to twardy basket bez ograniczeń stawianych przez sędziów, a więc gra chyba szybsza, a już na pewno znacznie bardziej brutalna niż grzeczne NBA. Twórcy gry potraktowali jednak poważnie ten uliczny temat i Street Hoops faktycznie powinno dać wrażenie uczestniczenia w meczach na asfalcie boisk największych miast Stanów Zjednoczonych, w trybie turnieju drużyn amatorskich w ramach World Tournament, King Of The Court bądź treningów w Pick Up Game. Złudzeniu temu dodatkowo powinien się przysłużyć fakt, że tryb multiplayer, prócz standardowej rywalizacji, umożliwi grę obu graczom w jednej drużynie!





Street Hoops pozwoli na rozegranie meczów zarówno mężczyzn, jak i kobiet w dowolnej konfiguracji - jeden na jednego, dwójkami, trójkami, czwórkami, wreszcie pełnymi piątkami. Na starcie otrzymamy dostęp do 9 teamów, istnieć ma mimo to także możliwość stworzenia własnej drużyny. Ciekawie zapowiadają się również opcje wydawania zarobionej w wygrywanych meczach kasy na upgrade'y zawodników (np. nowe buty, biżuterię, tatuaże) oraz zdobywania dostępu do graczy znanych z reklam Nike Freestyle! Niepodważalnym wreszcie atutem Street Hops jest fakt, że soundtrack gry tworzy cała rzesza gwiazd hip hopu, m.in. DMX, Cypress Hill, Method Man i Redman, Master P, Xzibit, Ludacris.

Street Hoops rozpoczną się we wrześniu.

sowe Sega, odstąpiła (odpłatnie) Infogrames prawa do wydawania własnych tytułów na terenie Europy. W chwili obecnej zaś, jak się zdaje, sposobi się do przejęcia pakietu większościowego akcji Infogramesu, co uczyniłoby z Segi faktycznie właściciela tego poważnie zadłużonego przedsiębiorstwa. O rozwoju sytuacji będziemy informowali na bieżąco.

www.sega.com

PC CD ■ *Platoon - teraz na licencji*
Monte Cristo ogłosiło, że zdołało ostatecznie zabezpieczyć pełne prawa licencyjne filmowego "The Platoon" Olivera Stone'a. Mamy nadzieję, że dzięki temu uda się twórcom Platoon: The 1st Airborne in Vietnam, taktycznego first person shootera, starającego przybliżyć obraz tamtej wojny, oddać choć odrobinę klimatu tego jednego z najbardziej antywojennych obrazów w historii kina.

www.montecristogames.com

Xbox ■ *Totally Games rezygnuje z Xboxa*
Totally Games, twórca serii X-Wing, a ostatnimi czasy Star Trek: Bridge Commander, potwierdziło - niechętnie - pogłoski, jakoby xboxowy tytuł zapowiedziany w czerwcu 2000, czyli gwiezdny symulator, który przewartościować miał pojęcie tego gatunku, został bezterminowo zawieszony, a firma skoncentruje wszystkie siły na nieformalnym następcy Secret Weapon of the Luftwaffe dla LucasArtsu. Co przy tym ciekawe, Larry Holland, prezes Totally Games, nie wykluczył wcale przeformatowania projektu tak, by mógł stać się jednym z pierwszych tytułów wydanych na PlayStation 3.

www.totallygames.com

Xbox ■ *Dead or Alive 4 w 2003*
Tecmo przyznało, że rzeczywiście rok 2003 będzie rokiem Dead or Alive 4, kolejnej odsłony popularnej serii beat'em up! Informacja ta jest ciekawa o tyle, że prezes Tecmo - Junji Nakamura, wcale nie wykluczył powrotu tytułu do playstationowych korzeni, od których DoA3 bezwzględnie oderwane jako Xbox exclusive. Miejmy nadzieję, że podobna przyszłość czeka smakowicie prezentujący się DoA: Extreme Beach Volleyball bądź chociaż któryś z jego niewątpliwych następców.

www.tecmoinc.com

Film ■ *Batman vs. Superman*
Rok 2004 będzie rokiem marvelowskich superbohaterów, powiększonych do rozmiarów ekranów kinowych. Obok Spider-Mana 2 bowiem danych nam będzie kilku innych superherosów - Superman i Batman, w czymś - co reżyser obrazu, Wolfgang Peterson (człowiek odpowiedzialny m.in. za "Gniew oceanu" i "Na linii ognia"), określił mianem "zwarcia tytanów".

PS2 ■ *Unlimited SaGa*
Square Software, twórca (co notuję z kronikarskiego jeno obowiązku, gdyż nikomu zapewne ta akurat nazwa nie jest obca) najsłynniejszych bodaj, a z pewnością najlepiej znanych japońskich role-playów - Final Fantasy, zdecydował się na kontynuowanie innej popularnej serii - SaGa. Unlimited SaGa - taki bowiem tytuł nosić ma ten najmłodszy w rodzinie potomek, opowiadać będzie historię poszukiwania siedmiu cudów, których zgromadzenie spowoduje odrodzenie bogów i nadejście Złotego Wieku ludzkości. Cechą odróżniającą Unlimited SaGa od innych gier tego typu jest to, że na wyniki poszczególnych akcji duży wpływ ma los w postaci swoistego "jednorękiego bandyty". Co przy tym ciekawe - ataki specjalne wykupywać będziemy, korzystając z puli nie tyle abstrakcyjnych punktów, co po prostu zdrowia.

Unlimited SaGa pojawi się w ojczyźnie - Japonii, już w grudniu.

Star Wars: Bounty Hunter

Platforma: **PS2 NGC**
Gatunek: **Akcja**
Producent: **LucasArts**
Strona: **www.lucasarts.com/products/starwarsbountyhunter/**

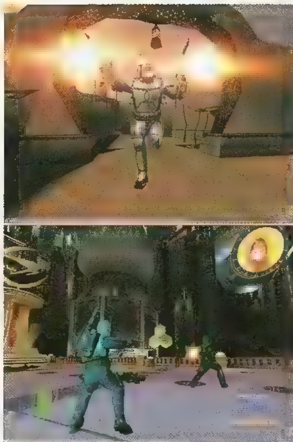
Stopień zaawansowania: **70%**



Star Wars nieodmiennie budzi emocje wśród graczy - niezależnie od ich wieku, platformy sprzętowej, którą dysponują, czy nawet stosunku do tej słynnej filmowej serii! Nie sposób jednak dziwić się temu, gdy mowa o projektach, takich jak przedstawiony w ostatnim numerze Clone Wars czy aktualnie - Star Wars: Bounty Hunter!

Bohaterem Bounty Huntera jest łowca nagród, "ojciec" Boby Fetta - Jango Fett. Akcja gry zawiązuje się na około 10 lat przed wydarzeniami opowiedzianymi w EII i daje możliwość poznania odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób Jango Fett stał się wzorcem armii klonów. W grze, będącej klasycznym przykładem znakomitej arcade, Jango wynajęty zostaje przez Hrabiego Dooku (znanego także jako Darth Tyrannus), by usunąć spośród żywych Jedi-renegata nazwiskiem Komari Vosa. W tym celu uzbrojony po mandaloriański hełm - m.in. w dwa blastery, wyrzutnię granatów, miotacz ognia czy nawet strzelbę snajperską - przemierzy 18 misji w 6 światach, napotykając ponad 120 zróżnicowanych postaci (!) i naturalnie większość z nich eliminując!

Pierwszym, co rzuca się w oczy w przypadku Bounty Huntera, jest rozmach porównywalny chyba tylko z samym Episode II. I tak np. filmy napędzające fabułę powstają w studiach lucasowego Industrial Light & Magic, a za



muzykę (współtworzoną przez - co ciekawe - Jeremy Soule'a) odpowiedzialne jest Skywalker Sound, a zatem dwa studia, które tworzyły filmowe "Star Wars"! Warto też dodać, że głosu bohaterom użyczają prawdziwi Jango (Temeura Morrison) czy np. Zam Wessel (Leanna Walsman). Bez wątpienia więc warto czekać na premierę gry, która odbyć się ma już w listopadzie.

Ciężki sprzęt

Creative Jukebox 3

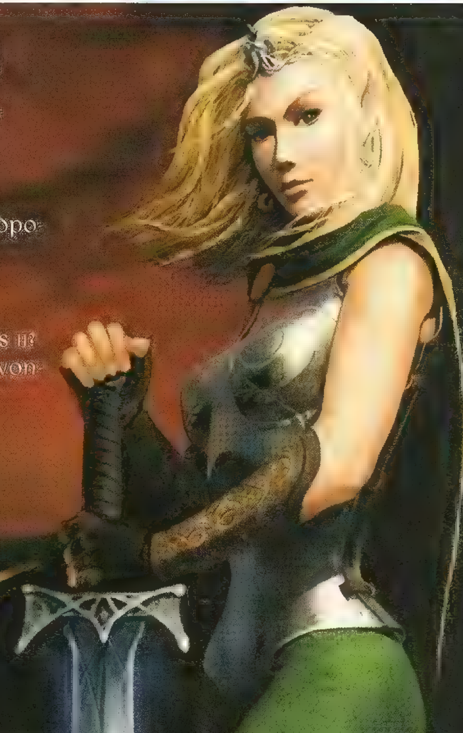
[illegible]

[illegible] atutów urządzenia. [illegible] Jukebox 3 odbywa [illegible] USB, co jest [illegible] dla użytkowników [illegible] zgranie 1 [illegible]



[illegible]
Dystrybutor:
Creative Labs
[illegible]

Ocena: [illegible]



Gra Age of Wonders II, jedna z lepszych strategii turowych ostatnich miesięcy, do sprzedaży w naszym kraju trafiła w profesjonalnej wersji językowej przygotowanej przez zespół firmy play-it. Wraz z nią, polskim dystrybutorem gry Age of Wonders II przygotowaliśmy dla was konkurs, w którym będziecie mogli wygrać atrakcyjne nagrody.

By wziąć udział w naszym konkursie należy odpowiedzieć na dwa proste pytania.

1] Age of Wonders II to która część serii?
2] Do jakiego gatunku należy gra Age of Wonders II?
2] Jaka firma zajęła się dystrybucją gry Age of Wonders II w Polsce?

Znasz odpowiedzi? Wyślij je pod adres redakcji koniecznie na kartce pocztowej. Pytania za trudne? Odpowiedzi na wszystkie powyższe znajdziesz na stronach tego i poprzedniego numeru magazynu Action Plus.

Na zgłoszenia czekamy do 15 [illegible] 2002

A co jest do wygrania?
10 egzemplarzy gry Warcraft III na PC!!!

Nie czekaj - wyślij odpowiedź już teraz

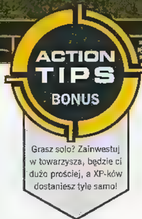
Fundatorem nagród jest firma play-it



Zimowe wilki i ich "świeży oddech" - już lepszy byłby chyba nieświeży...

Walka z nieumarłymi - na dystans, na dystans!

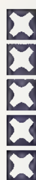
Leśne ostępy, wodospadzik - gdyby tylko coś złego nie działo się ze zwierzątkami...



Grasz solo? Zainwestuj w towarzysza, będzie ci dużo prościej, a XP-ków dostaniesz tyle samo!

Neverwinter Nights

RPG, jakiego jeszcze nie było!



ocena

Bardzo dobry tryb single i niesamowity wprost multi - ma wszelkie szanse stać się nowym kierunkiem w cRPG.



Obyś żył w ciekawych czasach. Jeśli chodzi o gry fabularne na PC, bieżący rok pasuje do tego staro chińskiego powiedzenia jak ulał. Najpierw Dungeon Siege, później Morrowind, teraz Nevewinter Nights, a już za chwileczkę Icewind Dale 2... Tyle świetnych gier w tak krótkim czasie - nic, tylko grać! Czy aby na pewno? Dwa pierwsze tytuły już przez testowe sito przepuściliśmy (z bardzo pozytywnymi wynikami), teraz pora na Noce.

Jednak czym one są? Bo jedno RPG drugiemu nierówne - wystarczy popatrzeć na nastawionego przede wszystkim na walkę Dungeon Siege'a i zapewniającego całkowitą niemal swobodę rozgrywki Morrowinda. I widać, że to zupełnie inne gry! A Neverwinter? Heh, ten jest jeszcze inny. Można by wprawdzie twierdzić, iż to sequel Baldursa: mamy tu bowiem i całkiem sporo walki, i mnóstwo questów, także tych pobocznych, do tego rozbudowaną fabułę oraz interesujące lokacje, ale mimo podobieństw jest to całkowicie samodzielny tytuł, niemający z wcześniejszymi, poza światem, nic wspólnego. I to nie tylko dlatego, że wykorzystano w nim nowy engine graficzny (pełne 3D rulez!).

Równie ważne jest bowiem oparcie mechaniki gry o trzecią edycję Dungeons & Dragons. Co to daje? Ech, prościej byłoby napisać, czego nie daje, bo na dobrą sprawę dzięki temu ma się niemal nieograniczone możliwości kreowania własnej postaci! Można stworzyć maga, rzucającego czary w płytówce i nieźle walczącego dwuręcznym mieczem. Można wprowadzić wysoko poziomowego barbarzyńcę w fach złodziejski albo nauczyć rozbrajania pułapek, mimo iż ciągle pozostanie barbarzyńcą. Opcji całe mnóstwo, bo w dowolnym momencie można własną postać "złamać" inną profesją, nie tracąc dotychczasowych możliwości!

Postać to jednak nie wszystko, od jej stworzenia przecież nasza przygoda dopiero się rozpoczyna. Co dalej? Lądujemy w Akademii w Neverwinter, na dalekiej północy świata Forgotten Realms, gdzie zapoznajemy się z podstawami interfejsu (zupełnie nowy, ale przy tym prosty, wygodny i z 24 miejscami na skróty klawiszowe), dodatkowo zaś magowie przechodzą tu szybki kurs czarowania, wojownicy walki, zaś złodzieje złodziejstwa. Właściwa przygoda zaczyna się chwilę później, ale by nie psuć nikomu zabawy, ograniczę się jedynie do informacji jak najbardziej ogólnych.

Fabuła: cztery główne rozdziały, każdy z nich to osobne lokacje, poruszać się możemy jedynie w obrębie jednego. Wynika to jednak ze sposobu opowiadania historii i nie stanowi najmniejszego problemu. Postacie: bezpośrednio kierujemy tylko jedną, towarzyszy (a dokładniej jednego, chyba że jesteśmy magiem lub łowcą) możemy przyłączyć, ale nasza kontrola w tym przypadku ogranicza się do wydawania rozkazów. Choć awansuje, ani na umiejętności, ani na ekwipunek wpływu nie mamy. Przedmioty: całe mnóstwo! Magicznych i zwykłych jest tu od zatrzęsienia, a w dodatku można je samodzielnie "umagiczniać" (choć nie od razu i nie tak prosto). Zaklęcia: więcej niż w BGII i wyglądają jeszcze lepiej. Poziomy: maksimum to dwudziesty, ale dzięki umiejętnościom dodatkowym taka postać po prostu wymiata! Grafika: bardzo dobra, aczkolwiek nieco gorsza niż w Dungeon Siege'u - pola i lasy są brzydsze, choć z drugiej strony, miasta ładniejsze. Dźwięk: Jeremy Soule - to nazwisko mówi samo za siebie - to jest heroic fantasy i oprawa dźwiękowa wspaniale współtworzy jej nastrój.

// Co jednak najważniejsze, nawet w pojedynkę tytuł jest niesamowicie grywalny, a wielkie możliwości rozwoju postaci sprawiają, że zżycie się z nią zajmuje jedynie kilka chwil. //

Innymi słowy, już sam tryb solo ze wszech miar warto polecić, a pozostaje przecież multi! I to on stanowi największą rewolucję, bo bazuje na postaci Mistrza Podziemi, który może dowolnie kontrolować rozgrywkę! Łącznie z przejmowaniem postaci tudzież przywoływaniem wrogów - ech, ma niewiele mniejsze możliwości niż przy stoliku z kośćmi i podręcznikami! Fakt, żeby to docenić, trzeba albo samemu się w niego wcielić, albo dołączyć do jakiejś już istniejącej drużyny, ale warto, bo przeżycie to niesamowite!

A - nie jest się tu ograniczonym jedynie do gotowych przygód, gdyż na płytach znajduje się także pełny edytor, pozwalający na tworzenie własnych modułów tudzież edycję gotowych. I ma on nie tylko potężne możliwości, ale jest też prosty w użyciu: niezbyt rozbudowane podziemia tworzymy z gotowych elementów w ciągu paru minut! I będą wyglądały nie gorzej niż te z oficjalnej kampanii! Bardziej zaawansowani twórcy mają zaś do dyspozycji rozbudowany język skryptowy, a za jego pomocą można z grą zrobić wszystko!

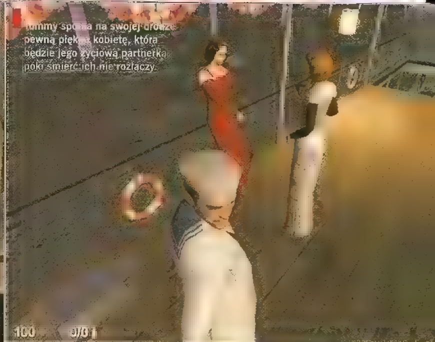
Co jednak najważniejsze, nawet w pojedynkę tytuł jest niesamowicie grywalny, a wielkie możliwości rozwoju postaci sprawiają, że zżycie się z nią zajmuje jedynie kilka chwil. Później zaś, po ukończeniu single'a (czyli po jakiś 60 godzinach ciągłej gry)... cóż, wszystko zależy od tego, czy wolimy grać sami, prowadzić innych czy też tworzyć własne przygody, choć niezależnie od tego, co wybierzemy i tak sprawi nam to dużo przyjemności przez długi, długi czas.

Al'or

Producent: Bioware Corp
Dystrybutor: CD-Projekt
Wymagania: PII 450, 128 MB RAM, Windows 98/2000, DirectX 8.1, CD-ROM x8
Akcelerator: 16 MB
Multiplayer: tak
Inne platformy: nie

Pół-ork, pół-elf, pół-olbrzym: Połówki są dość popularne, ale najprościej i najszybciej robi się pół-talerze (chyba, że są one z arcorocu), a w przynajmniej jednym RPG-u były one nie mniej groźne!



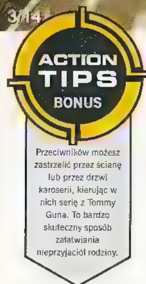




Strzelanina w garażu to - obok walki w kościele - jeden z bardziej emocjonujących fragmentów gry.



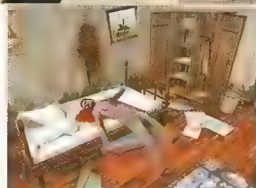
Pościgi samochodowe to jeden z głównych elementów Mafii.



Przeciwników możesz zastrzelić przez ścianę lub przez drzwi karoserii, kierując w nich serię z Tommy Guna. To bardzo skuteczny sposób załatwiania nieprzyjaciół rodziny.

Mafia

Właśnie dostałeś paczkę z rybami zawiniętymi w papier.



Wnętrza pomieszczeń są bardzo szczegółowe.



Studio Illusions Software, wraz z polskim dystrybutorem w postaci firmy Play-It, składają propozycję nie do odrzucenia. Musisz przystąpić do szeregów mafii. Cosa Nostra czeka na ciebie. A ci panowie nie akceptują odpowiedzi odmownych.

Na grę Mafia wszyscy posiadacze PC-tów czekali z utęsknieniem mniej więcej od roku, kiedy jasne już było, że może to być tytuł, który będzie mocną "blaszakową" konkurencją dla - wtedy jeszcze wyłącznie konsolowego - Grand Theft Auto 3. Miała to być gra, która "im pokaże!", że Pentium IV też potrafi udźwignąć symulację miasta przestępstw. W tym czasie jednak GTA3 trafiło już na PC-ty, podbiło serca graczy, a Mafia pojawia się dopiero teraz. Trudna sytuacja. Kiedy jednak siądziesz do tej gry, dojdziesz do tego samego wniosku, co ja - trudno, by tytuły te ze sobą konkurowały - są bowiem bardzo od siebie różne. Obie znakomite, ale też w obu w całkiem inny sposób podchodzono do problemów służb porządkowych w dużych miastach. Struktura GTA3 jest dużo bardziej otwarta - umożliwia większą swobodę, mniej liniową kolejność wykonywania misji, poświęcając jednak część szczegółów graficznych, ale nie tylko. Mafia to konkretne zadania (20 głównych), które tworzą pewną zamkniętą liniową opowieść, za to niezwykle dopracowaną, z grafiką oszałamiającą drobiazgami i realizmem.

Nie znaczy to jednak wcale, że Mafia jest grą mniej niż GTA3 zróżnicowaną. Główny jej bohater - Tommy - to kierowca taksówki, który przez przypadek zostaje wplątany w mafijny konflikt. Nieświadomie pomaga uciec członkom rodziny Don Salierii z miejsca zastawionej na nich pułapki. Otrzymuje ofertę przyłączenia się do mafii, z której początkowo rezygnuje - ale kiedy okazuje się, że wrogowie Salieriego chcą zgarnąć i jego - wówczas już nie ma wyboru. Wykonując zadania dla mafii, pnie się coraz wyżej po szczeblach rodzinnej hierarchii. Co jednak ciekawe, po jakimś czasie zaczyna dostrzegać, że mafia to nie tylko pieniądze, luksusy i kobiety, ale także zabójstwa, przemoc i ludzkie nieszczęście. Staje przed kolejnym wyborem... W tę fabułę (rozciągniętą na dziesięć lat) wpiecione są misje, które za każdym razem wymagają od gracza innych umiejętności, narzucają inne tempo. Czasem są to zwykłe egzekucje, czasem samochodowe pościgi, czasem wymagające dyskrecji ciche kradzieże. Bywa, że limit czasowy misji jest bardzo krótki i nie ma czasu na podziwianie widoków, ale zdarza się też, że masz wystarczająco dużo czasu, by zachwycić się szczegółowo odtworzoną architekturą miasta z lat 30 czy żyrandolem zwisającym z sufitu w jednym z kilkudziesięciu budynków, do których możesz wejść. Obawiałem się, że liniowy i podporządkowany misjom charakter gry będzie gwoździem do trumny - szczególnie w kontekście swobody, jaką graczom daje GTA3 - ale na szczęście tak nie jest. Tym bardziej że każda z tych 20 misji głównych jest rozbudowana, wieloetapowa i gwarantuje dużo zabawy rodem z klasyków kina gangsterskiego i mafijnego.

// GTA3 to otwarta struktura, dająca graczowi swobodę i mniej liniowy charakter, poświęcając jednak część szczegółów graficznych, ale nie tylko. Mafia to konkretne zadania, tworzące zamkniętą liniową opowieść, za to niezwykle dopracowaną, z grafiką i fabułą oszałamiającymi drobiazgami i realizmem. //

Kilka słów należy poświęcić realizacji Mafii, gdyż jest to bezapelacyjnie jedna z najlepiej napisanych gier dostępnych obecnie na rynku. Engine graficzny - stworzony przez Illusions silnik LS3D - doskonale radzi sobie zarówno z wielkimi otwartymi przestrzeniami, jak i z ciasnymi wnętrzami moteli, biur czy innych budynków pojawiających się w grze (z ciekawszych m.in. gotycki kościół), płynnie i szybko ukazując niezwykle szczegółowe, bogate w drobiazgi widoki. Największe wrażenie zrobił na mnie jednak system odwzorowania jazdy samochodem (to jeden z istotniejszych elementów gry), który realizmem mógłby nawet konkurować z Nascar Racingiem, a tu jest ponadto połączony z wierną symulacją zasad ruchu drogowego (światła, przejścia dla pieszych), obowiązującą wszystkie "cywilne" pojazdy, jakie poruszają się po rozległym mieście, w którym toczy się akcja Mafii.

Ta gra w niebywały sposób oddaje klimat gangsterskiego półświatka z lat 30 XX wieku - przenosząc filmowe techniki i rozwiązania w świat gier komputerowych. A robi to tak dobrze jak żaden inny tytuł do tej pory.

Tymo



ocena

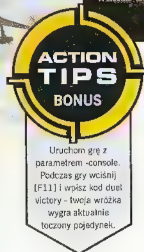
Wciągająca opowieść o życiu mafijnej rodziny.

Producent: Illusions Software
Dystrybutor: Play-It
Gatunek: action/adventure
Wymagania: PII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB
Multiplayer: tak
Inne platformy: nie

Ukryty engine: W pierwszej fazie prac nad Mafią Illusions Software planowało użyć engine'u graficznego z Hidden & Dangerous. Kiedy jednak okazało się, że nie można na nim uzyskać grafiki oczekiwanej jakości, programiści napisali engine LS3D, który okazał się tak dobry, że teraz ten będzie wykorzystany w Hidden & Dangerous 2.



Zanzarah to naprawdę piękna kraina - świetne miejsce na wakacje.

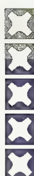


Uruchom grę z parametrem -console. Podczas gry wciśnij [F11] i wpisz kod duel victory - twoja wróżka wygra aktualnie toczony pojedynek.

W świecie Zanzarah spotkasz wiele dziwacznych.... to znaczy bajkowych postaci.



Magiczne monety, za które kupujesz czary dla wróżek, poukrywane są często w ciemnych zaułkach, albo na tyłach domów.



ocena

Ambitna, choć nie całkiem udana próba rozruszania gatunku.

Zanzarah: The Hidden Portal

Kiedy Pokemony już ci się znudziły...

Producent: Funatics
Dystrybutor: LEM
Gatunek: przygodowa/RPG
Wymagania: PIII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB
Multiplayer: tak
Inne platformy: nie



Czasem twórcy gier robią dosłownie wszystko, by ich najnowsze dzieło w jakiś sposób odróżniało się od innych tytułów dostępnych na rynku. Kilka tygodni temu angielski magazyn MCV, jeden z najważniejszych w branży, umieścił na pierwszej stronie tekst z wielkim nagłówkiem - "Brak oryginalności zaczyna nudzić graczy!!!" i rzeczywiście zdaje się, że developerzy gier zaczęli sobie wreszcie zdawać z tego sprawę po latach różnych klonów, przeróbek i podróbek. Czasem jednak pomysły na odejście od schematów są dość karkołomne i nie wychodzą grze na dobre.

Weźmy na przykład grę Zanzarah, na pierwszy rzut oka typową przygodówkę osadzoną w trójwymiarowym środowisku, zmieszaną z odrobiną RPG i gry akcji. Główną bohaterką jest Amy, osiemnastoletnia dziewczyna, która w dniu swoich urodzin, jak to zwykle bywa, posprzeczała się z rodzicami. Posprzeczała i została sama w domu z głową wlepioną w poduszkę, powierniczkę jej łez i żalów. Pech - a raczej scenarzysta gry - chciał jednak, by tego właśnie dnia w jej domu miało miejsce pewne dziwne zdarzenie. Amy słyszy w pewnym momencie dziwne odgłosy na strychu, wspina się na górę i znajduje niewielką skrzynkę, której na pewno wcześniej tam nie było. Wiedziona ciekawością otwiera skrzyneczkę, znajduje w jej wnętrzu pewien magiczny artefakt i zupełnie wbrew swojej woli przenosi się nagle do magicznej krainy Zanzarah. To kraina z bajki, dokładniej zaś mówiąc miejsce schronienia dla bajkowych stworów, które ukryły się tutaj przed niszczycielskim rozwojem ludzkiej cywilizacji. Niestety nawet w tym raju zaczyna dziać się źle - wróżki, które niegdyś broniły i służyły pomocą mieszkańcom Zanzarah, zaczęły się przeciwko nim buntować, a na krainę spadła plaga chochlików, które straszą, psocą i wyrządzają najróżniejsze szkody. Według pradawnej przepowiedni zagadkę tajemniczego zachowania wróżek i źródło wszystkich nieszczęść, jakie spadły na Zanzarah, znajdzie właśnie Amy - dziewczyna ludzkiej rasy. Tyle tylko, że sama Amy na początku nie ma na to wielkiej ochoty, poza tym nikt tak dokładnie nie zna słów przepowiedni. Nie wiadomo więc na pewno, czy to rzeczywiście Amy ma przynieść Zanzrah pokój, trudno też powiedzieć, jak ma to zrobić.

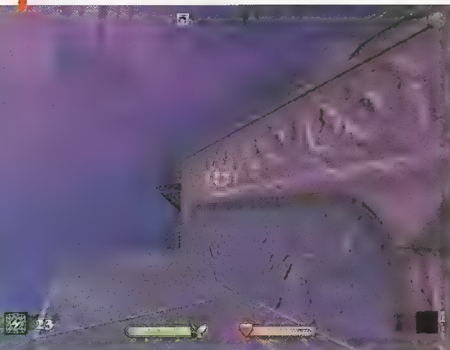
// I tu objawia się oryginalność Zanzarah, jest to bowiem pierwsza przygodówka, w której walki rozgrywane są jak w grach typu Unreal Tournament czy Quake III - na trójwymiarowych, wielopoziomowych arenach, z czarami zamiast futurystycznych broni. //

Przez pierwsze kilka minut grania traktowałem Znazarah co najwyżej jak bajkową przygodówkę z prostym interfejsem i tradycyjnymi rozwiązaniami fabularnymi. Szybko jednak natrafiłem na wróżki, a to zmieniło moje nastawienie do tej gry. W świecie Zanzarah wszystkie pojedynki rozgrywane są właśnie za ich pomocą. Tu nie walczy się wręcz, tu wystawia się do pojedynku własne wróżki. Wróżki te można, tak jak Pokemony, zbierać (głównie pokonując przeciwnika posiadającego wróżkę, jakiej jeszcze nie ma w naszej kolekcji), można je także trenować (kupujemy im czary, a po każdej walce wzrasta im ilość punktów doświadczenia). I tu objawia się oryginalność Zanzarah, jest to bowiem pierwsza przygodówka, w której walki rozgrywane są jak w grach typu Unreal Tournament czy Quake III - na trójwymiarowych, wielopoziomowych arenach, z czarami zamiast futurystycznych broni. Kiedy zaczyna się walka, mamy kilka chwil, by obejrzeć naszego przeciwnika, klikamy start - a potem już nie ma odwrotu. Jako wróżka biegamy po arenie z celownikiem na środku ekranu, myszką ustalając kierunek, w jakim patrzymy, a klawiaturą poruszając się w przód, w tył i na boki. Klasyka, ale nie tego gatunku - to przemyślny zabieg twórców gry Zanzarah.

Niestety to, co mogło rzeczywiście ożywić i uatrakcyjnić The Hidden Portal, tak naprawdę jest tu gwoździem do trumny. Dynamika pojedynków FPP nijak ma się do autentycznie baśniowego, niezwykłego klimatu gry, a że same w sobie są one zrealizowane jedynie poprawnie, dziwi odważny pomysł autorów, by zamieszczać w Zanzarah tryb multiplayer z pojedynkami typu Deathmatch. Zanzarah jako tradycyjna przygodówka z prostym systemem walki byłaby chyba lepsza - ma bowiem świetną atmosferę, piękną grafikę i w sumie ciekawą grafikę.

Borek

Pojedynki FPP psują klimat i dynamikę Zanzarah



Wróżka Morgana: Słowo "fatamorgana" oznacza w dosłownym tłumaczeniu z łaciny "wróżkę Morgana". Wróżka ta według legend miała zdolność wywoływania omamów wzrokowych.



Nie dość, że korytarz wąski jak kiszka, to jeszcze złośliwy pelikan ma zamiar rzucić w Piotrusia bombą.

ACTION TIPS BONUS

Piórka są w Nibylandii pieniędzmi, powinieneś więc nazbierać ich jak najwięcej. Licznik pokazuje, ile już ich zgromadziłeś. W indiańskim sklepiku za piórka kupisz magiczny pył, porcje zdrowia, podpowiedź i inne rzeczy.

Piotruś Pan: Wielki Powrót

Powrót do Nibylandii.

Zbieranie piórek to trudne i niebezpieczne zajęcie. W każdej chwili może trafić się nóż pirata.



Przygody Piotrusia Pana jako platformer? Czemu nie? Na taką produkcję zdecydowało się studio Disneya, które od lat specjalizuje się w udanych produkcjach dla dzieci. Piotruś Pan: Wielki Powrót jest też pierwszą grą Disneya, która zostanie wydana w języku polskim.

Historia dotyczy skarbu, który tkwi gdzieś w ziemi, zakopany na rubieżach Nibylandii. Piotruś Pan postanowił go zdobyć, ale zanim zamysł swój wprowadził w życie, zły Kapitan Hak ukradł już mapę drogi do skarbu. Czym prędzej wyruszył w drogę po bogactwo, a mapę rozciachał rapierem na cztery części. Piotruś musi odnaleźć wszystkie fragmenty mapy, połączyć je i dotrzeć do celu przed Kapitanem.

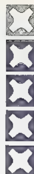
Nibylandia jest krainą czarodziejską i niepowtarzalną, dlatego nie dziwi fakt, że pełno tu zdumiewających rzeczy. Piotruś natknie się na groźne, mięsożerne rośliny, trafi do wąskich tuneli, w których w każdej chwili można nadziać się na ostre i śmiertelnie niebezpieczne kolce. W powietrzu fruwają miecze i drewniane koła nabijane żelaznymi ćwiekami. W innym miejscu można spotkać beczkę pełną prochu lub trafić między tryby przypominające mechanizm starego zegara.

Oprócz przeszkód mechanicznych, na drodze Piotrusia stoi cała masa wrogów. W wielu miejscach są to drapieżne ptaki w rodzaju Męczącej Mewy, Podłego Pelikana, Orła Obserwatora. Zderzenie z tymi ptaszyskami jest dla Piotrusia Pana bardzo niezdrowe.

W Wielkim Powrocie udało się połączyć element zręcznościowy z bardzo ładnymi widoczkami i sporą grywalnością. Zabawa przeznaczona jest dla dzieci od lat sześciu, a specyficzny, cukierkowy klimat, tak charakterystyczny dla tytułów Disneya, raczej zniechęci graczy starszych rocznikiem. To nie Gex: Enter the Gecko, który wręcz kipiał gagami i nawiązaniami do znanych filmów, gwiazd kina itd. Oczywiście nie oznacza to wcale, że przygody Piotrusia Pana są w jakimś stopniu gorsze. Chodzi po prostu o to, że gra przeznaczona jest dla młodszej klienteli (ale nie najmłodszej) i to wśród dzieci 6-10-letnich należy szukać jej odbiorców.

Produkcje Disneya tradycyjnie stoją na wysokim poziomie, zarówno jeśli chodzi o realizację gry, jak i jej pomysłowość, wygląd oraz atrakcyjność dla odbiorcy. Podobnie jest z grą Piotruś Pan: Wielki Powrót. Spokojnie można ją polecić młodszym użytkownikom komputera. Zabawa z Piotrusiem zabierze małego gracza w daleką podróż do Nibylandii, z której wcale nie chce się wracać.

Takasha Wurt



ocena

Disney po raz kolejny udowadnia, że zna się nie tylko na robieniu bajek animowanych.

Producent: Disney Software
Dystrybutor: CD-Projekt
Gatunek: platformer dla dzieci
Wymagania: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM
Akcelerator: tak



Porównaj karty to prosta i łatwa gra, która pozwala odetchnąć od pogoni na bugpetami.

ACTION TIPS BONUS

W trakcie gry klawiszem [Esc] wywołasz menu, które pozwoli zakończyć grę. Wywołując je możesz "spauzować" grę na jakiś czas.

Uniminipet

Kuzyni pokemonów są wśród nas.

Nie udało się. Ham strącony przez Sningdonga.



Uniminipet to zrobotyzowane zabawki, które niewtajemniczony gracz na pewno skojarzy z pokemonami. Bajka, która opowiada o uniminipetach, jest jednak zupełnie inna, mimo pewnego (fizycznego) podobieństwa bohaterów.

Wiemy, że mafia z Unilandu po przejściu przez czwarty wymiar trafiła do sklepu z zabawkami, przeprogramowała je i w ten sposób z uniminipetów powstały bugpety. W ślad za mafią wyruszyli agenci Goyang i Ham. To właśnie im będzie pomagał gracz. Trzeba wyłapać wszystkie bugpety, bo inaczej opanują cały świat!

Tyle ciepłej jak kluski historyjki. Uniminipety to coś dla najmłodszych, chociaż nie wiem, jak nasi milusińscy poradzą sobie z grą, która bardzo szybko staje się niezwykle wymagająca manualnie. Poziom trudności jest dostosowany chyba właśnie do agentów Goyang i Ham, a nie do małego człowieka, który steruje postaciami. Dzieciaki lubią jednak wyzwania, więc może starczy im cierpliwości, aby po sto razy próbować przejść dany poziom.

Gra z Softnet zwraca uwagę cukierkową, mangową grafiką, którą znają wszyscy, którzy choć raz zetknęli się z pokemonami. Sama gierka to zwyczajny platformer, który nie wnosi nic do gatunku, ale nie znaczy to, że jest do luftu. Uniminipet to prosta gra zręcznościowa, w której zadanie gracza polega na zbieraniu różnorodnych owoców i unikaniu złośliwych bugpetów. Te ostatnie można jednak zneutralizować, rzucając w nie kamieniami lub innymi znalezionymi w tracie przygody pociskami. Jeśli sztuka się uda i potworek zostanie trafiony, do konta gracza zostanie doliczona odpowiednia liczba punktów.

Oprócz bugpetów w rodzaju Pori, Mush Mash, Mummy i innych, trzeba również uważać na różnego rodzaju pułapki, przepaście, a nawet wielkie, niebezpieczne młoty, które zrobią z bohatera płaski naleśnik.

Jeśli gracza zmęczy już skakanie i gonienie bugpetów, może też pobawić się w zabawę znaną pod nazwą "porównaj karty". Jest to prosta gra, dzięki której dziecko ćwiczy pamięć i szybkość kojarzenia.

Zaletą Uniminipetów na pewno jest bezkrwawy charakter gry, specyficzna, akceptowana przez dzieci grafika i olbrzymia dawka humoru (zabawne stworki i bohaterzy). Nie jest to tytuł, który polecałbym komukolwiek starszemu niż 6 lat, ale dla dzieci będzie to na pewno wesoła i wciągająca zabawa. Wydaje się, że rozrywkowa gra wydana przez polski MarkSoft powinna znaleźć wielu nabywców.

Takasha Wurt



ocena

Wesoła platformówka dla dzieci, w której postacie przypominają jako żywo pokemony.

Producent: Softnet
Dystrybutor: MarkSoft
Gatunek: platformówka dla najmłodszych
Wymagania: P 300, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB
Akcelerator: nie
Inne platformy: nie

Twórca Piotrusia: Barrie Sir James Matthew (1860-1937), pisarz angielski pochodzenia szkockiego. Autor powieści fantastycznych i sentymentalnych, komedii satyryczno-obyczajowych oraz tłumaczonej na wiele języków powieści dla dzieci "Przygody Piotrusia Pana" (1904, wydanie polskie 1913).




Wybór władcy to najważniejsza decyzja na początku gry.

Bohaterowie mogą wykorzystywać artefakty i specjalne umiejętności.

Disciples II: Mroczne proroctwo

Kolejne proroctwo ciążące nad kolejną krainą.



W trakcie gry wciśnij [Enter] i wpisz moneyfornothing - dostaniesz 9999 sztuk złota i jednostek mana.

Ścieżki wydeptywane z trudem przez pionierów tworzących niegdyś podwaliny serii Heroes of Might & Magic dzisiaj są już chyba trójpasmową autostradą, po której śmigają najróżniejsze studia deweloperskie i dystrybutorzy liczący na szybki, łatwy zysk, produkujący kolejne klony HOMM. W ciągu ostatnich tygodni do naszej redakcji trafił sam dziadek - czyli czwarta część HOMM - jego synowie - czyli Age of Wonders II, i właśnie Disciples II - oraz kilka mniej istotnych, dużo gorszych i mało znanych turowych gier strategicznych osadzonych w realiach fantasy. Te najgorsze tytuły całkowicie pominęliśmy, czwarta odsłona "hirołsów" nie zawiodła, ale wzbudziła nieco kontrowersji, Age of Wonders II zaskoczyło jakością. A Disciples II? Gdyby grę wydano w innym okresie, pewnie już na wstępie dalibyśmy jej wysoką ocenę, jednak przy tej klęsce urodzaju podeszliśmy do niej dużo bardziej krytycznie.

//Walki toczone w Disciples II są w kapitalny sposób przedstawione, w czym ogromna zasługa grafików. Niewielka liczba jednostek widocznych na ekranie pozwoliła na przedstawienie ich w wielkich gabarytach, z dużą ilością szczegółów, bogatymi animacjami.//

No bo ile można!!! Przecież też jesteśmy ludźmi, prawda? Znowu tury, znowu czarodzieje, znowu rozwój miast, znowu bohaterowie dowodzący armiami, znowu walka o jakieś nikomu niepotrzebne artefakty, a wszystko po to, by siły zła nie opanowały kolejnej bogu ducha winnej krainy. Gra nie warta świeczki - zanim jej mieszkańcy dojdą do poziomu technologicznego tożsamego z naszym, nawet najpotężniejsze armie Ludzkiego Przymierza czy Elfich Strażników nie powstrzymają ich przed plagą bezrobocia, chorób przewlekłych, katastrof lotniczych i zanieczyszczenia środowiska. Z takim właśnie nastawieniem pomyślałem sobie jeszcze: "Czas włączyć tę kolejną ofiarę niezadowolonego z życia recenzenta" i zainstalowałem wreszcie Disciples II. Następnego dnia poszedłem do pracy prosto sprzed ekranu komputera.

Właściwie nawet nie wiem, jak to się stało. Disciples II: Mroczne proroctwo to w swoich założeniach niemalże dokładny klon Heroes of Might & Magic. Wszystkie problemy, które stawały przed graczem w "hirołsach", pojawiają się i tutaj, zakres obowiązków gracza jest identyczny (eksplorowanie mapy, rozbudowa miast, rozwój bohaterów, dowodzenie jednostkami - także specjalnymi, np. złodziejem/zabójcą), niezwykle podobny jest sposób prowadzenia rozgrywki, jedyna poważniejsza różnica występuje podczas starć z wojskami wroga. Disciples II to gra oparta na systemie czwórkowym - tzn. mamy tutaj cztery różniące się od siebie dość zdecydowanie rasy (krasnoludy, ludzie, przeklęci i nieumarli), cztery rodzaje jednostek (magowie, łucznicy, wojownicy i kapłani), podczas walki również dowodzimy jedynie czterema jednostkami.

To ostatnie rozwiązanie to największe w grze novum, a jednocześnie klucz do jej atrakcyjności. Każda walka stanowi starcie co najwyżej ośmiu oddziałów - po każdej ze stron staje heros/dowódca i trzech jego podwładnych. Na początku trzeba trochę czasu, by znaleźć optymalną strategię walki, jakże odmienną od potyczek w "hirołsach" czy Age of Wonders, gdzie nieraz na ekranie pojawia się kilkanaście jednostek. Kiedy jednak znajdziesz odpowiedni sposób główkowania, okaże się, że walki w Disciples II są - być może paradoksalnie - dużo ciekawsze, emocjonujące aż do samego końca, wymagające więcej główkowania, jak najpełniejszego wykorzystania tych ograniczonych przecież zasobów. Tym bardziej że przy takiej liczbie jednostek pojawiających się na polu bitwy raczej na pewno kogoś ci zabraknie - a to maga, a to kapłana, a to łuczników - szczególnie ważne jest więc odpowiednie dobieranie oddziałów.

Walki toczone w Disciples II są w kapitalny sposób przedstawione, w czym ogromna zasługa grafików. Ogólnie oprawa gry to jej bardzo duży atut, szczególnie zaś widać to właśnie w walkach, gdzie niewielka liczba jednostek pozwoliła na przedstawienie ich w wielkich gabarytach, z dużą ilością szczegółów, bogatymi animacjami. I choć walka z siłami zła i tak nie ma szans na powodzenie, warto ją w Mrocznym proroctwie podjąć. To gra, która w nieoczekiwany sposób rozwija pomysły z Heroes of Might & Magic i robi to naprawdę dobrze.

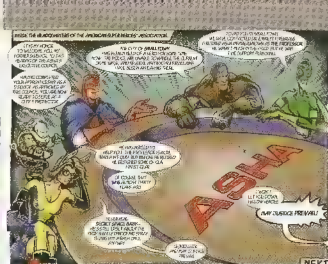
Tymo



ocena:
Jedna z trzech najlepszych strategicznych gier fantasy na PC.

Producent: **Strategy First**
Dystrybutor: **CD Projekt**
Gatunek: **przygodowa/RPG**
Platforma: **PII 233 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 8 MB**
Multiplayer: **tak**

Mroczna wieszczka: Proroctwa zazwyczaj są mroczne, przepowiadają wojny, zniszczenie i śmierć. Z mitologii znamy choćby proroctwo Kasandry, która przewidziała upadek Troi. Niestety nikt nie chciał jej słuchać - a opis dalszych wydarzeń znajdziecie w "Iliadzie" Homera.

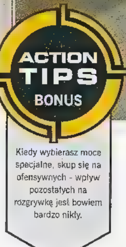

Komiksowi w Hero-X daleko do profesjonalnych wydawnictw, nawet tych z lat 50.



Możliwości wykreowania własnego bohatera są raczej ograniczone.



Średnia grafika, ale przynajmniej biją się jak należy.



Kiedy wybierasz moce specjalne, skup się na ofensywnych - wpływ pozostałych na rozgrywkę jest bowiem bardzo nikły.

Hero-X

Superbohater w przyciasnym trykocie.



ocena

Bardzo słaba próba wykorzystania mody na superherosów.

Producent:	Amazing Games
Dystrybutor:	Infogrames
Gatunek:	action-adventure
Wymagania:	PIII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB
Multiplayer:	tak
Inne platformy:	nie

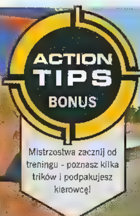


Nie wiem, czy to na fali trochę nieoczekiwanej ogromnej popularności filmu "Spider-Man" czy też z buńczucznej chęci konkurowania ze świetną grą Freedom Force firma Infogrames zdecydowała się wydać Hero-X, grę o superbohaterach walczących z superłotrami przy użyciu supermocy. Grę, dodajmy, która sama w sobie wcale nie jest super, a wygląda i - co najważniejsze - gra się w nią tak, jakby powstała cztery-pięć lat temu.

Już mało estetyczny i nieciekawy ekran głównego menu wskazuje, że Hero-X przez długi czas leżał na zakurzonych półkach szefów Infogrames. Zaczynając grę wybieramy jednego z dwóch gotowych superbohaterów lub tworzymy własnego. Możliwości są niewielkie, określamy jedynie wzór kolorystyczny kostiumu naszego herosa i obdarzamy go trzema z szesnastu występujących w grze supermocy - w porównaniu z Freedom Force tak skromny wybór budzi jedynie śmiech. Następnie komiksowe plansze przedstawiają nam zarys fabuły - w miasteczku Small Town źle się dzieje, nie mają tam swojego bohatera, więc organizacja A.S.H.A. (taki związek zawodowy superpanów i superbabek) wysyła na miejsce ciebie. Akcja gry ukazana jest w rzucie izometrycznym - znów w przestarzałej, nieszczególnie ładnej grafice. Trykociarzem kierujesz za pomocą myszki i kilku klawiszy. Walka to szybko nużące klikanie na przeciwniku lewym przyciskiem myszy, klawiszami wybierasz jedną z posiadanych przez bohatera mocy, a prawy przycisk myszy służy do jej aktywacji, czyli np. do wypuszczenia ognistej kuli czy przyśpieszenia ruchów kierowanej postaci. Przydatność supermocy jest dość wątpliwa (z wyjątkiem tych zdecydowanie ofensywnych) - dla przykładu występuje tu "czytanie myśli", ale co z tego, kiedy większość przeciwników ma w głowie albo "Czas na łomot!", albo "Chce mi się pić". Brzydko, nudno, nieciekawie i w żadnym razie nie super.

Takasha Wurt


Żeby kierowca stał w cieniu, a publiczność miała co oglądać!



Mistrzostwa zacznij od treningu - poznasz kilka trików i podpakujesz kierowcę!



Kamera efektowna, a wysoce nieefektywna: daleko się tak nie zajedzie...

Moto GP

Pokaż na co stać twojego rumaka.



ocena

Zupełnie nieoczekiwanie dostaliśmy najlepszą grą z motocyklami na PC!

Producent:	Climax Development
Dystrybutor:	LEM
Wymagania:	Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, Windows 98/ME
Multiplayer:	tak
Inne platformy:	Xbox



Wyścigi motocyklowe - teoretycznie niewiele nowego da się wymyślić. A jednak! Tu mamy pojedynczy start i bicie rekordu toru - każdy z wyborem kierowcy. Mistrzostwa występują w wersji hardcore'owej, zgodnej z tym, co można oglądać w TV, i arcade'owej. Co jednak najważniejsze, pełno tu rzeczy do odkrycia i zdobycia. Taka zaś różnorodność nie byłaby może i niczym dziwnym, gdyby nie platforma - na PC zdarza się ona bowiem stanowczo za rzadko!

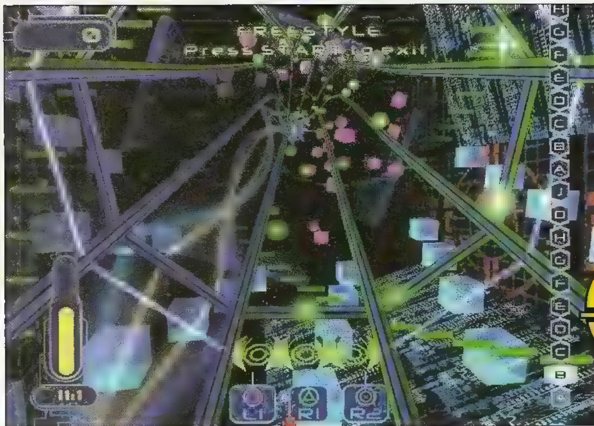
Na tym jednak nie koniec, bo nawet zwykłe mistrzostwa mają kilka bardzo miłych cech. Choćby taki kierowca: tworzymy go, wybierając bike'a i skóry, a następnie dostajemy dziesięć punktów, które służą do... określenia jego umiejętności. Branie zakrętów, hamowanie, przyspieszenie i prędkość maksymalna - od nas zależy, w czym będzie najlepszy, a w czym tylko taki sobie! Dodatkowo możemy jeszcze przejść trening, który w najlepszym razie (same złote medale) zwiększy nam wszystkie umiejętności o kolejnych dziesięć punktów, poza tym za zajęcie wysokiego miejsca dostaje się kolejne punkty - po prostu pełen odjazd!

Do tego tryb arcade wcale nie jest gorszy! Prócz rzeczywistych kierowców (część z nich trzeba, rzecz jasna, odkryć) możemy także wybrać własnego z mistrzostw. A choć go już nie podpakujemy, i tak jest o co walczyć: za punkty, które dostaje się tu niemal za wszystko (wyprzedzanie, skoki, powerslide'y, burn-outy, choć najwięcej za trzymanie się trasy i czas), zdobywa się bowiem kolejne cheaty. I to tak świetne jak Brring Ding Ding, którego nazwa mówi sama za siebie! W dodatku całość bardzo dobrze wygląda i nawet przy minimalnej konfiguracji jest jak najbardziej grywalna! A wyżej... heh, po prostu motocyklowe cudo!

Fakt, może nie stuprocentowo realistyczne, ale za to niesamowicie grywalne (także w wiele osób - jest nawet split screen), a to przecież w grach najważniejsze!

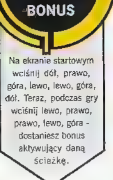
McDrive

A może by tak na żywo? 25 sierpnia cyrk Moto GP zawita do Brna, a to przecież rzut beretem od nas. Problemem może być koszt wejścia (37 Euro), ale za to jedzenie i picie w Czechach jest prawie darmo!



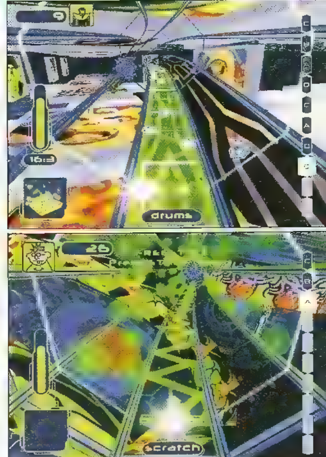
Frequency to prawdziwa feeria barw, kształtów i dźwięków.





Na ekranie startowym wciśnij dół, prawo, góra, lewo, lewo, góra, dół. Teraz, podczas gry wciśnij lewo, prawo, prawo, lewo, góra - dostaniesz bonus aktywujący daną ścieżkę.





Frequency

Janko Muzykant następnej generacji.



Obawiam się, że będę miał poważny kłopot, by na potrzeby Action Plusa zrecenzować Frequency. Od czasu, kiedy gra wpadła w moje ręce, spotkałem kilku znajomych, którym chciałem o niej opowiedzieć, że zajmuje mnie bez reszty od kilku dni. I choćbym nie wiem, jak się starał, same słowa nie wystarczały. Niektórzy łapali istotę gry po długich i sugestywnych gestykulacjach, przy kilku innych musiałem się dodatkowo posiłkować rysunkami objaśniającymi. Wy macie o tyle dobrze, że widzicie screeny - może więc z moim nieskładnym opisem powstanie całość, dzięki której obejmiecie umysłem ideę Frequency.

Pomysł na tę grę jest niezwykle prosty, ale niezwykle trudno opisać go słowami. W każdym z kilkudziesięciu poziomów gracz wlatuje do tunelu - na ten składa się osiem ciągnących się wzdłuż ścianek ścieżek. Każda ścianka odpowiada jednej ścieżce odgrywanego na danym etapie utworu muzycznego, czyli np. za bębny, bas, klawisze, wokal, dodatkowe efekty. Na początku etapu aktywna jest tylko jedna ścieżka, zazwyczaj są to bębny. Na ścieżce takiej pojawiają się nutki albo na jednej z krawędzi ścieżki, albo na jej środku. Podczas rozgrywki gracz automatycznie, równo z tempem utworu, przesuwa się w głąb tunelu, mijając kolejne nutki. By uaktywnić czy odegrać daną nutkę, należy na joypadzie wcisnąć kwadracik, krzyżyk lub kółeczko w zależności od tego, czy nutka jest na lewej krawędzi ścieżki, w jej środku czy na prawej krawędzi. Jeżeli prawidłowo odegrasz sekwencję dźwięków dla danej ścieżki, ta zaczyna odtwarzać się automatycznie, bez udziału gracza, a uaktywnia się kolejna ścieżka i tak zabawa się powtarza. To nie koniec komplikacji, bowiem utwory są dość bogato zaaranżowane, w związku z czym ścieżka bębnów z początku utworu różni się od tej w zwrotkach, refrenie czy w końcówce - dlatego też za każdym razem, gdy któraś ze ścieżek się zmieni, trzeba ją na nowo uaktywnić. Poza "normalnymi" nutkami na ściankach tunelu pojawią się też specjalne. Poprawne odegranie sekwencji ułożonej z takich nutek obfituje power-upami - możliwością automatycznego ukończenia danej ścieżki, lub przelicznikiem - mnożącym ilość zdobywanych punktów. Uff... Mam nadzieję, że mi się udało i mniej więcej wiecie, o co chodzi we Frequency.

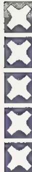
//Oprawa graficzny gry została doskonale dopasowana do jej tematyki i ogólnego klimatu. Już sam w sobie tunel, w którym się poruszasz, jest obiektem "odjazdowym" i "wkręcającym", a wokół niego cały czas lewitują najróżniejsze geometryczne obiekty - wielobarwne lub pokryte animowanymi teksturami.//

Grę podzielono na 5 poziomów trudności, po sześć etapów-utworów w każdym z nich. To mnóstwo zabawy, jednak twórcy gry dołożyli w Frequency dodatkowe tryby rozgrywki, które znacznie wzbogacają rozgrywkę. Gratką dla pojedynczego gracza będzie na pewno tryb Remix, w którym z brzmień zastosowanych w poszczególnych utworach możemy tworzyć ich remiksy, bez ograniczeń czasowych, bez pośpiechu, z zagwarantowaną całkowitą swobodą artystyczną. Frequency to także tryb gry dla wielu graczy, którzy jednocześnie przemieszczają się w obrębie tunelu, starając się poprawnie odegrać własne ścieżki i jak najbardziej utrudnić tę samą czynność przeciwnikom. Gra w trybie multiplayer to poważne wyzwanie dla uszu, ale jednocześnie przednia zabawa, która wciąga tak jak najlepsze party-games.

Oprawa graficzny gry została doskonale dopasowana do jej tematyki i ogólnego klimatu. Już sam w sobie tunel, w którym się poruszasz, jest obiektem "odjazdowym" i "wkręcającym", a wokół niego cały czas lewitują najróżniejsze geometryczne obiekty - wielobarwne lub pokryte animowanymi teksturami. Przy pierwszej sesji z Frequency oczopląs gwarantowany, mimo to szybko się zorientujesz, na co trzeba patrzeć i co jest na ekranie ważne, a co tylko ozdobnikiem. Jeszcze lepiej prezentuje się oprawa muzyczna Frequency. Każdy etap to nowy oryginalny utwór i nie są to wcale jakieś anonimowe technohałasy, a kompozycje przygotowane przez znanych twórców nowoczesnej muzyki elektronicznej - Paul Oakenfold, The Orbital, Lo-Fidelity All Stars, Dub Pistols, DJ Q-Bert, Roni Size, Jungle Brothers, itd.

Pomysł, na jakim bazuje gra Frequency, trudno opisać słowami - dużo łatwiej to zobaczyć, poczuć i usłyszeć. Dużo prościej ocenić Frequency - to rewelacyjna oraz porywająca gra dla wszystkich, choć z minimalnym poczuciem rytmu.

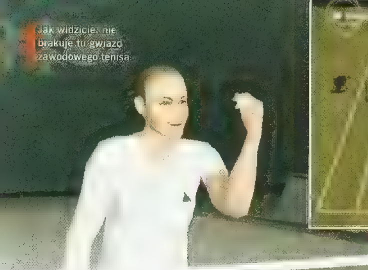
Jah Jah



ocena:
Poczuj ten groove, poczuj ten vibe.

Producent: **SCEE**
Dystrybutor: **Sony Poland**
Gatunek: **muzyczna**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak (2 osoby)**
Inne platformy: **nie**

Konami Mix: Już niedługo do polski trafi kolejna gra muzyczna, będąca obowiązkową pozycją dla fanów gatunku. To Dance Dance Revolution 6th Mix firmy Konami, sprzedawane razem ze specjalną matą do tańczenia.



Jak widzicie, nie brakuje tu gwiazd zawodowego tenisa.



Jeszcze wszystko może się wydarzyć. Pokaż mu, jak się serwuje!

Tego uderzenia już chyba nie odbijesz.

ACTION TIPS BONUS

Kiedy odbierasz serwy przeciwnika, zawsze przesuń się trochę w bok, w stronę przeciwnika. Standardowo zaczynasz w miejscu, w którym nie dosięgniesz wszystkich piłek.

Smash Court Tennis Pro Tournament

Przejmij kontrolę na piłkami Kournikovej.

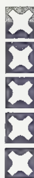


Obecny wysyp gier tenisowych to dla fanów tej dyscypliny niezwykła gratka, dla tych zaś, którzy na tenisa patrzyć nie mogą, tragedia - co otworzą magazyn o grach, wyskakuje tam na nich jedna albo druga gra z rakietami i piłkami w roli głównej. Spokojnie, sezon gier tenisowych już się kończy, a Smash Court Tennis Pro Tournament doskonale go zamyka.

Po tylu recenzjach tenisów wydawać by się mogło, że nie ma już o czym pisać - wszystkie one są do siebie w dużym stopniu podobne. W pewnym sensie tak samo jest ze Smash Court - tryby rozgrywki można sobie wymyślić nawet bez uruchamiania gry - znajdzie się coś dla jednego gracza, znajdzie się coś i dla dwóch, i to niezależnie od tego, czy chcą zagrać tylko jeden mecz czy cały turniej. Sterowanie zawodnikami (dostępne są obie płci, zarówno solo, jak i w dublach) również nie odbiega od standardu - gałką kierujemy tenisistą i kierunkiem, w który piłeczka ma polecieć po uderzeniu, trzy przyciski na joypadzie odpowiadają za trzy rodzaje uderzeń. Nietypowe jest to, że zawodnicy sami zamierzają się do uderzenia, a zadaniem gracza jest tylko uderzenie w piłeczkę w odpowiednim momencie (co jest sygnalizowane napisem "Nice!" pojawiającym się nad tenisistą).

Mimo swojego zdecydowanie arcade'owego charakteru Smash Court Tennis Pro Tournament stanowi nie lada wyzwanie. Pierwsze rozgrywane mecze powinieneś wygrać nawet bez wcześniejszego treningu, ale już czwarty-piąty mecz (tak w trybie Arcade, jak i Tournament) stoi na bardzo wysokim poziomie, który wygrasz dopiero po dłuższych ćwiczeniach. To jednak jest w Smash Court najlepsze - grając w tę grę widzisz wyraźnie swoje postępy, wyczuwasz, że stajesz się coraz lepszy, ogromną radość sprawia pokonywanie kolejnych przeciwników - tym bardziej że za zdobyte w ten sposób punkty możesz potem odblokowywać różne dodatkowe bonusy (np. inne umiejscowienie kamery!!!). A gry powinny przecież dawać radość!

Tymo



ocena

Doskonały tenis na długie godziny grania.

Producent: SCEE
Dystrybutor: Sony Poland
Gatunek: sportowa
Platforma: PS2
Multiplayer: tak (2 osoby)
Inne platformy: nie



Kiedy rzucasz przynętę, celuj blisko sitowia, bo tam zazwyczaj chowają się ryby.



Patrzcie - taaaaaaaaaaaaaką rybę złowiłem!



Czas wyruszyć na łowy. Ciekawe, co dzisiaj złowimy.

ACTION TIPS BONUS

Wyciągając rybę od czasu do czasu odpuszczaj jej tak, by za duże napięcie nie zerwało żyłki. Nawet jeśli stracisz kilkadziesiąt centymetrów, potem je odrobisz.

Lake Masters EX

Jak to mówią - rybka lubi pływać...



W swojej nieustającej, godnej pochwały kampanii obniżania cen gier na PlayStation 2, firma Manta wypuszcza na rynek gry, które kosztują jedynie 99 zł. To oczywiście niejako z definicji gry budżetowe - albo starsze, ale dobre, albo nowsze, ale nie do końca udane. Po kilku bardzo trafionych tytułach - Dynasty Warriors 2, Robot Warlords, Operation Winback czy recenzowany w tym numerze Shadow Hearts - które zdecydowanie należały do tej pierwszej kategorii, czas niestety na gry z tej drugiej. Nowsze, ale gorsze. Przy czym to gorsze to w przypadku Lake Masters EX przede wszystkim oprawa graficzna, zdecydowanie najsłabszy element gry.

Zastanawiam się, jak dużym powodzeniem cieszą się w Polsce gry rybackie. Jeden z redakcyjnych kolegów, szykując się do recenzji podobnej gry na PC-ta, trafił na internetową listę dyskusyjną poświęconą właśnie takim grom. Okazało się, że uczestniczy w niej mnóstwo wirtualnych rybaków, a są wśród nich nawet tacy, którzy w weekend wstają o świcie, zakładają kalosze i... siadają przed ekranem komputera. Jeśli jesteś jednym z takich maniaków, w Lake Masters EX znajdziesz wszystko, co potrzebne - 30 rodzajów przynęt, kilka jezior pełnych ryb i łącznie 24 różne turnieje. Do tego dochodzą jeszcze różne tryby specjalne i możliwość wędkowania na dowolnym jeziorze, w określonym przez ciebie miesiącu, o wybranej godzinie i przy wskazanej pogodzie. Sam połów wygląda tak jak w większości tego typu gier, tzn. wybierasz przynętę i miejsce jej zarzucenia. Kamera przenosi się pod wodę, gdzie dokładnie widzisz, co się dzieje i czy ryby kręcą się wokół twojego spławika, czy nie. Kiedy już trofeum chwyci haczyk, siłujesz się z rybą przy użyciu gałki joypada i wreszcie wyciągasz ją do łódki lub na brzeg.

Lake Masters EX ma kilka bardzo ciekawych pomysłów - np. własne jezioro, które "rozwijasz" korzystając z punktów zdobytych w turniejach. Tym większa szkoda, że grafa i dźwięk nie w pełni zadowalają - z drugiej jednak strony to i tak jedyna chyba gra wędkarska na PS2 dostępna w Polsce. Więc nie ma wyboru...

Jah Jah



ocena

Porządna gra wędkarska - rzadkość na PS2.

Producent: Midas
Dystrybutor: Manta
Gatunek: sportowa
Platforma: PS2
Multiplayer: nie
Inne platformy: nie

To ci bydlę: Szczupaki to niemal największe trofea podczas łowów słodkowodnych. Okazy rekordowe osiągać mogą długość 180 cm i masę ok. 65 kg, zazwyczaj jednak szczupak ma ok. 1 m długości i masę 10-15 kg.



Pierścień Osądu w całej okazałości.

Egzorcyzmy w nocy na pokładzie rybackiego kutra - tylko Japończyk mógł to wymyślić.

Zdarzają się przeciwnicy dużo więksi - i potężniejsi - od bohaterów gry.



Kiedy skończysz grę i nagrasz jej stan po napisach końcowych, będziesz mógł rozpocząć ją na nowo, zachowując wszystkie czary Fusion z poprzedniej rozgrywki.

Shadow Hearts

Bardziej japońsko już być nie może.



ocena

Japoński klimat, tak rzadko spotykany w grach z Europy.

Producent:	Sacnoth
Dystrybutor:	Manta
Gatunek:	RPG
Platforma:	PS2
Multiplayer:	nie
Inne platformy:	nie



Wielokrotnie na stronach Action Plusa, przynajmniej od chwili, w której ten stał się magazynem multiplatformowym, pisaliśmy o "japońskim stylu" tworzenia gier, specyficznym charakterze tytułów powstających w kraju Kwitnącej Wiśni. Japońska pop-kultura to specyficzna mieszanka zewnętrznych, często nieszczególnie wysokich lotów, naleciałości i odwiecznych tradycyjnych wartości oraz zachowań. Znajduje to odbicie zarówno w japońskich mangach, jak i w japońskich grach. A że w Nipponie komputerowa rozrywka to niemal religia - a już na pewno kult - jego pracownicy podchodzą poważnie do rzeczy, jakie w zachodnim świecie często budzą jedynie ironiczny uśmieszek. Japońskie gry i japońskie giercowanie to temat na niejeden artykuł, może nawet na książkę. Szybki kurs w tym zakresie, przejdziecie uruchamiając grę Shadow Hearts.

Shadow Hearts to klasyczny japoński RPG. W grze kierujesz drużyną złożoną z kilku osób, ich działania obserwujesz w rzucie izometrycznym. W lokacjach, jakie zwiedzasz, nie widać przeciwników, choć losowo lub w pewnych wyznaczonych momentach okazuje się, że właśnie wlazłeś w legowisko bestii i przenosisz się na ekran walki. Tradycyjnie po każdej walce członkowie twojej drużyny zyskują punkty doświadczenia, zwiększają poziom, by dalej powędrować przez usianą wrogami, animacjami i infantylnymi dialogami liniową fabułę. Każdy, kto kiedykolwiek zetknął się z serią Final Fantasy czy choćby wydaną niedawno na PC Grandią, od razu będzie wiedział, o co chodzi. Shadow Hearts to klasyczny japoński RPG, także z kilku innych powodów - tak jak większość z nich, ma dziwaczną pokręconą fabułę, wyjątkowych cyrkowych bohaterów i pewien oryginalny pomysł - np. system walki, system czarów, którymi różni się od konkurencji. To właśnie ten drugi zestaw cech sprawia, że w tej chwili Shadow Hearts to najbardziej japońska z oficjalnie dostępnych w Polsce gier na PS2.

// W Shadow Hearts poznamy także mnóstwo postaci równie nietypowych jak para głównych bohaterów, m.in. mistrza akupunktury o homoseksualnych skłonnościach. //

Głównym jej bohaterem jest Yuri, młody chłopak, w którego głowie pojawił się Głos. Ten wskazuje Yuriemu osoby, jakich ma za wszelką cenę bronić. Jedną z nich jest Alice - dziewczynka, która nie za wiele o sobie wie poza tym, że ma pewien talent. Jaki, tego nie potrafi określić, ale musi to być coś ważnego, skoro japońska armia pociągiem przewozi ją przez terytorium Chin pod eskortą. Podczas jazdy, dysponujący potężną mocą osobnik, próbuje porwać Alice, ale Yuri resztką sił ratuje ją przed nieznajomym. Przy okazji dowiadujemy się, że Yuri posiadł moc Fuzji, czyli wchłaniania dusz pokonanych potworów i możliwość późniejszego zamieniania się w nie. Tę nietypową dwójkę prowadzić będziesz właściwie przez całą grę, zaczynając od pierwszej lokacji - rządzonej przez Babcię Burmistrza wioski kanibali aż do finalnego pojedynku, podczas którego tajemnica mocy Alice ostatecznie się wyjaśni. W Shadow Hearts poznamy także mnóstwo postaci równie nietypowych jak para głównych bohaterów, m.in. mistrza akupunktury o homoseksualnych skłonnościach, który podczas seansów wykorzystuje własnych klientów. A wszystko to na dokładkę dzieje się w latach 20 ubiegłego stulecia.

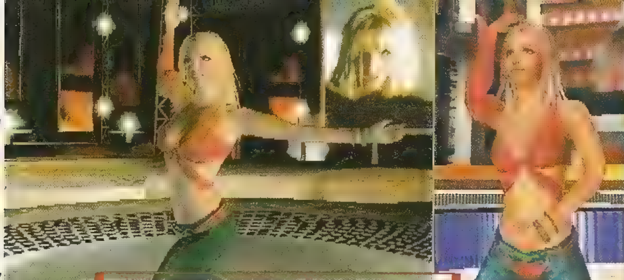
Niezwykle ciekawym pomysłem w Shadow Hearts jest tzw. Pierścień Osądu. Jest to koło, które pojawia się w przypadku większości czynności wykonywanych w grze (atak, rzucenie czaru, testy siły czy inteligencji), na którym innym kolorem wyróżnione są jeden lub więcej wycinków tego koła. By wykonywana czynność powiodła się, należy wcisnąć krzyżyk wówczas, kiedy wskazówka Pierścienia znajduje się właśnie na wyróżnionym wycinku. Pomysł prosty, ale znacznie zwiększa zaangażowanie gracza, nawet w najbardziej błahe pojedynki.

Może nie wypada się do tego przyznawać, ale Shadow Hearts zauroczyło mnie bardziej niż FFX. Charakteryzuje się fantastycznym, japońskim klimatem, jest mocno grywalne i opowiada ciekawą fabułę. Niestety oprawie graficznej gry daleko do arcydzieła firmy Square, co - siłą rzeczy - obniża ocenę. Ale niewiele, bo to naprawdę dobra gra.

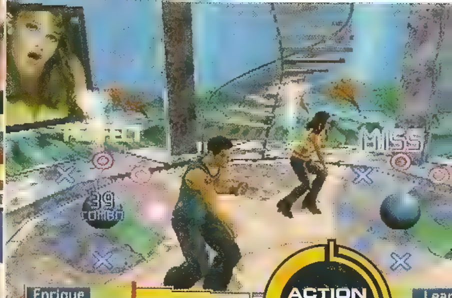
Jah Jah



Sacnoth: Twórcy gry, Sacnoth, to niewielka firma mieszcząca się na przedmieściach Tokio. Ich największym jak dotychczas przebojem była gra Koudelka na PSX - ciekawy i oryginalny RPG. Obecnie pracują nad Shadow Hearts 2. Czekamy!



Jeśli jesteś dobry, możesz przez chwilę zatańczyć jako panna Spears.



W grze ładnie wykonano tła - są szczegółowe i barwne.

Britney Spears Dance Beat

Ooops! I did it - a game!



Ice Cube, jeden z najbardziej znanych raperów, rymował kiedyś, że jest "nigga you love to hate", czyli "czarnuchem, którego kochacie nienawidzić". Podobnie, choć może mniej gangsta, jest z Britney Spears. To młoda, ładna i utalentowana dziewczyna, która odniosła w show-biznesie sukces twórczością może nie najwyższych lotów, ale dającą szczęście rzeszom nastolatków. Natomiast wszyscy ci, którzy nie są trzynastoletnimi podlotkami, uwielbiają wyśmiewać się z tej kobiety sukcesu, jednocześnie po kryjomu podziwiając jej pełne kształty i uwodzicielskie, dwuznaczne teledyski. A Britney nie przejmuje się tym zbytnio, udając z powodzeniem słodką idiotkę i zbijając majątek, który pozwoli jej spędzić starość na Mauritiusie. Kolejną finansową machiną ma być dla Britney gra - Britney Spears Dance Beat, wydana właśnie na PS2 i kilka innych platform.

Fabuła gry jest prosta - Britney wyjeżdża na światowe tournee i szuka tancerzy do swojego zespołu. Organizuje przesłuchanie, w trakcie którego tancerze pojedynkują się ze sobą, starając się popełnić jak najmniej błędów w całym układzie.

Podczas tańca wybrany przez ciebie tancerz automatycznie wykonuje wszystkie ruchy, u dołu ekranu zaś znajduje się koło, po którego obrębie krąży wskazówka. Na kole pojawiają się ikonki odpowiadające za poszczególne przyciski joypada, które musisz wcisnąć wtedy, kiedy wskazówka przesuwa się właśnie nad ikonką. System prosty - ale niestety tragicznie zaimplementowany w grze. Z dwóch powodów - po pierwsze, twoje działania nie mają żadnego wpływu na animację tancerzy, którzy nie potykają się ani nie przewracają, nawet kiedy nic nie wciskasz, po drugie zaś skupiasz uwagę tylko na kółku w rogu ekranu, a nie patrzysz na ładnie animowanych tancerzy. To kładzie grę całkowicie - i nie ratują jej nawet bardzo dobra grafika, mnóstwo bonusów i extrasów dla fanów Brtiney ani pięć muzycznych arcydzieł artystki. A poza tym zabrakło "I Was Born to Make You Happy". Dlaczego!?!

Jah Jah



Kiedy skończysz podstawowy tryb gry dowolnym z tancerzy, będziesz mógł oglądać taniec samej Britney w trybie Preview.



ocena:

Niestety - tylko dla fanów Birtney.

Producent:	**THQ**
Dystrybutor:	**LEM**
Gatunek:	**taneczna**
Platforma:	**PS2**
Multiplayer:	**tak (2 osoby)**





Na nartach jeżdżą patrole O'Leary'ego. Uważaj na nie!



Dzięki ewolucjom zdobywasz punkty, za które kupujesz potem bonusy.

Dark Summit

Snowboarderzy kontra narciarze



Ludzie lubią się spierać, lubią dzielić się na frakcje, które potem mogą się nawzajem zwalczać. Fani Pepsi walczą z fanami Coca-Coli, fani Britney Spears walczą z fanami Christiny Aguilerry, a fani snowboardingu walczą z fanami narciarstwa. Czasem jednak zdarzają się wyjątki od tej reguły - choćby gra Dark Summit, wydana zarówno na GameCube'a, jak i na PlayStation 2 i Xboxa. Dzięki temu fani każdej z tych konsol mogą teraz na własne oczy zobaczyć, że na Mt. Garrick źle się dzieje.

Dark Summit to gra traktująca o snowboardingu, różniąca się jednak od wielu innych podobnych tytułów. O ile bowiem większość gier ze sportami ekstremalnymi - a więc i ze snowboardingiem - to gry po prostu sportowe, w których wykręca się jak najwyższe wyniki, tak Dark Summit jest grą, w której w jeżdżenie na snowboardzie wpleciono dość ciekawą, choć naciąganą fabułę. Tytułowy mroczny szczyt to góra Mt. Garrick, zamknięta dla snowboardzistów przez szeryfa O'Leary'ego. Główną bohaterką gry jest Naya, dziewczyna, która przybywa do Mt. Garrick pojeździć na desce, szybko jednak zostaje wplątana w całą intrygę. Staje przed nią pięć niezwykle rozległych odcinków stoku aż naładowanych skrótami, wyskoczniami, przeszkadzajkami i specjalnymi żółtymi bramkami, przez które trzeba przejechać, by aktywować kolejne zadania. Zadania te to np. wykonanie określonej liczby wskazanych trików, znalezienie jakiegoś przedmiotu, wyprzedzenie innego snowboardzisty lub jeżdżącego na nartach patrolu podwładnych O'Leary'ego. Wykonując kolejne zadania Naya popycha fabułę do przodu, odkrywając istotę tajnej operacji przeprowadzanej na Mt. Garrick.

Pomysł, na pierwszy rzut oka wyborny, nie jest jednak zrealizowany tak dobrze, jak na to zasługuje. Stoki Mt. Garrick to ogromne powierzchnie i czasem po prostu nie wiadomo, gdzie jechać i co tak naprawdę trzeba w danym momencie zrobić. Ponadto sterowanie nie jest aż tak intuicyjne i wygodne jak np. w SSX Tricky (szczególnie przy "grabach"). Jeśli musisz mieć na swojej Kostce grę o snowboardach, wybierz raczej SSX Tricky - Dark Summit jest niezły, ale nie aż tak dobry.

Jah Jah



Jeśli chcesz się cofnąć (np. minąłeś rozgałęzienie dróg), wciśnij przycisk Z podczas skoku.



ocena:

Niezła, ale nie najlepsza gra snowboardowa.

Producent:	**THQ**
Dystrybutor:	**Lukas Toys**
Gatunek:	**sportowa**
Platforma:	**GameCube**
Multiplayer:	**tak (2 osoby)**

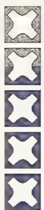
Olimpijska deska: od niedawna jazda na snowboardzie jest także dyscypliną olimpijską. Sport ten powstał pod koniec lat 60, a popularność zyskał w drugiej połowie lat 80. Zawody snowboardowe rozgrywane są w slalomach, a oddzielną konkurencję stanowią akrobacje.



Ostre wejścia to w tej grze podstawa.

Kiedy korzystasz z przyspieszenia, zawodnik zostawia za sobą smugę.

Leżą, przewracają się, fruwają - RedCard Soccer nie zawsze przypomina prawdziwą piłkę.



ocena

Solidna piłka nożna z dużą dawką przemocy.

RedCard Soccer 20-03

Po faulach do bramki - gooooooool!!!!!!!!!



W głównym menu wybierz Load/Save i Create/Load Profile. Stwórz nowy profil gracza o nazwie BIGTANK. Kiedy wrócisz do głównego menu, będziesz miał dostęp do wszystkich drużyn i stadionów.

Producent: Midway
Dystrybutor: Manta
Gatunek: sportowa
Platforma: PS2
Multiplayer: tak (2 osoby)
Inne platformy: GCN, Xbox



Kiedy jakiś czas temu zagrywałem się najróżniejszymi menedżerami piłkarskimi, zawsze brakowało mi w nich opcji znanych z polskich boisk - sprzedawania meczy, drukowania karnych, ustalania wyników spotkań w zależności od sytuacji w ligowej tabeli. RedCard Soccer firmy Midway nie daje co prawda tych możliwości, ale udostępnia zestaw piłkarskich zagrywek równie skutecznych, brzydkich i niemoralnych. Jeśli chciałeś zagrać w gałę, w której kopnięcie napastnika przeciwnej drużyny w rodzinne klejnoty nie jest równoznaczne z czerwoną kartką - znalazłeś właśnie grę dla siebie.

RedCard Soccer to przede wszystkim gra w piłkę nożną - podajesz, podajesz, podajesz, kiwasz się z bramkarzem i strzelasz. Jako taka nie wyróżnia się ani specjalnym realizmem akcji, ani oszałamiającą grywalnością, ani niesamowitą grafiką czy porywającym komentarzem (najgorszy element gry). RedCard Soccer to także gra stworzona przez potentatów salonów gier, firmę Midway, a więc wnosząca do tradycyjnego sportu szalone, nietypowe pomysły. Tutaj to przede wszystkim całkowite zaprzeczenie przydatności sędziego na boisku. Możesz więc faulować, możesz niebezpiecznie wchodzić, może nawet uderzyć denerwującego cię strzelca trzech bramek w jednym meczu z tzw. "baśki". A sędzia, choć biega po boisku, odgwiżdże co najwyżej jedno przewinienie na dwadzieścia. Tak naprawdę to w RedCard Soccer sędzia tylko przeszkadza - zdarza się np., że wpadnie na piłkę i zmieni jej lot. Co wtedy robisz? Wjeżdżasz w niego od frontu ślizgiem z uniesioną nogą. Niech się nauczy, jak się gra w twoją piłkę!

Wszystkie te bezeceństwa dzieją się w ramach gry na jednego lub dwóch graczy, w trybie pojedynczych spotkań lub turnieju nazwanego tu "Podbojem świata". W grze - jak na konsolówkę przystało - poukrywanych jest dużo najróżniejszych bonusów z drużynami delfinów czy oddziałami SWAT na czele. To zwiększa i tak dużą atrakcyjność gry - zastanów się jednak, czy widok naparzających się piłkarzy to rzeczywiście to, co chciałbyś oglądać.

Borek



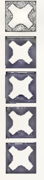
Nóż to broń cicha, a przede wszystkim skuteczna.

Grafika ma już swoje lata. To widać i czuć.

Ogniowe powitanie. Strażnik próbuje umknąć przed ogniem ciężkiego karabinu maszynowego.



Za wieloma obiektami (flagami, stołami, zbrojami itd.) kryją się sekretne miejsca. Sprawdzaj je i kiedy przy nich będziesz, wciśnij B. Jest duża szansa, że znajdziesz cenne przedmioty.



ocena

Klasyczny hit FPP stracił niestety wiele świeżości.

Wolfenstein 3D

Operation: Eisenfaust.

Producent: Stalker Entertainment
Dystrybutor: LEM
Platforma: GBA
Multiplayer: nie
Inne platformy: stare PC



W 1992 roku John Romero zdecydował się na remake starego tytułu na PC, znanego pod nazwą Castle Wolfenstein. Id Software, firma Romero, pracowała nad kodem 6 miesięcy. Tak powstał znany wszystkim Wolfenstein 3D, który teraz, po latach, przeniesiono na GBA.

Konwersji, piksel po pikselu, dokonało Stalker Entertainment. Gra jest wiernym odbiciem hitu z PC - ani więcej, ani mniej. Obie wersje mają 256 kolorów, 70 fps i krwisty charakter. Przypominam, że w grze wcielasz się w Williama J. "B.J." Blazkowicza, który dostaje się do faszystowskiej fortecy celem odnalezienia planów operacji Eisenfaust. Na drodze stają mu dziesiątki wrogów: strażnicy, fanatyczni żołnierze Schutzstaffen, mutanty, wyszkolone w zabijaniu psy, oficerowie i wreszcie potężni bossowie (dowódcy SS). Nad wszystkimi unosi się duch diabolicznego Dr Schabbsa.

Jak wspomniałem, gra na GBA jest identyczna z tytułem na PC. Mamy więc bardzo wygodny system save game, cztery poziomy trudności gry. Są wszystkie znane z PC rodzaje broni (nóż, pistolet, dwa typy broni maszynowej). Nie zabraknie pick-upów, czyli dodatkowego życia, apteczek pierwszej pomocy itd. Są też pamiętne skarby, czyli złote kielichy, krzyże, kufry - które nabijają graczowi punktów.

Giera podzielona jest na sześć misji, co w sumie daje 60 pełnych akcji poziomów. I wszystko byłoby OK, gdyby nie to, że latka lecą, a gierka wcale nie odmłodniała. Liczyłem trochę, że oprócz przeniesienia wersji PC na konsolę dokonany zostanie choćby minimalny upgrade gry (np. wygląd broni). Ale to tylko marzenia. Mimo wszystko gra nadal ma to coś, co przykuło moją uwagę wiele lat temu. Nie wiem, czy młodsi gracze odnajdą tę magię. Obawiam się raczej, że będą się zastanawiać: "I czym oni się tak podniecają?".

Takasha Wurt

Nie tylko ssak: Jedną z dziwacznych drużyn dostępnych w RedCard są delfiny. Chodzi tu oczywiście o morskie ssaki, słowo to jednak oznacza także gwiazdozbiór nieba północnego oraz używany od połowy XII wieku francuski tytuł szlachecki.



Olimar na czele grupy różowych Pikminów. Za mną marsz!!!



Z tych kolorowych krążków powstaną niedługo nowe, żwawe Pikminy.



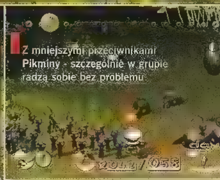
Znalazłem część mojego pojazdu... Z niewielką pomocą moich przyjaciół.



Nawet kamienne ściany nie są przeszkodą dla tych stworków.



Taki przeciwnik to już poważny kłopot.



Z mniejszymi przeciwnikami Pikminy - szczególnie w grupie radzą sobie bez problemu



Pikmin

Kapitan Olimar chce do domu!



Kiedy na rynek trafia nowa gra na konsolę PlayStation 2 czy na Xboxa, nikt nie spodziewa się po niej "z urzędu", że będzie oryginalna, odkrywcza i nowatorska. Nieco inaczej jest z premierami trafiającymi na GameCube'a - czy to za sprawą ogólnie małej liczby tytułów wydawanych na tę konsolę, czy też ze względu na specyficzny wizerunek, jaki Nintendo buduje wokół wszystkich swoich konsol, tak czy owak oczekuje się, że gry na "kostkę" będą jedyne w swoim rodzaju. Taki stan rzeczy jest też przyczyną niewielkiego powodzenia cube'owych konwersji gier znanych z innych platform - np. SSX Tricky, 18 Wheeler czy innych. Ale ja właściwie nie o tym.

Z wszystkich gier, z jakimi dane mi się było zetknąć na nowej konsoli Nintendo, Pikmin chyba najpełniej spełnia ów postulat osobliwości. Oczywiście w przygodach ciekawego świata kapitana Olimara można doszukać się elementów zaczerpniętych z kilku innych gier, ale w połączeniu tworzą one całość, z jaką nie zetknąłem się nigdy wcześniej; nawet nie wiem dokładnie, jak to opisać, do czego przyporządkować. A mówimy tutaj o recenzencie, który siedząc przed telewizorami i monitorami zaniedbuje swoje życie towarzyskie od kilkunastu lat!!!

// Pikmin to dziwna kombinacja gry przygodowej, zręcznościowej i RTS-a. Wygląda prześlicznie - tym bardziej, że akcję możemy oglądać z różnych kątów i w różnych poziomach zbliżenia - a odgłosy wydawane przez Pikminy sprawiają, że nie sposób ich nie polubić. //

Fabuła gry opowiedziana jest w postaci dziennika prowadzonego przez kapitana Olimara, dzielnego zdobywcę kosmosu, który w wyniku awarii swojego statku rozbija się na nieznanej planecie, gęsto porośniętej roślinnością, z atmosferą zawierającą duże ilości tlenu (czyżby Ziemia?). Statek rozpada się na 30 części, a kapitan ma tylko 30 dni na znalezienie ich wszystkich i ucieczkę z planety. Jednak sam miniaturowy w skali planety bohater nie dałby sobie rady. Na szczęście chwilę po katastrofie Olimar spotyka pierwszego Pikmina, dziwnego stworka, który zdaje się wykonywać polecenia kapitana. Tak zaczyna się wielka przygoda - z jednej strony wyścig z czasem, z drugiej zaś - fascynacja Olimara Pikminami. Z naukowym zacięciem stara się on zbadać zachowania stworków.

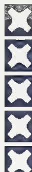
A jest co badać - Pikminy bowiem to forma na poły roślinna, na poły zwierzęca. Matką-inkubatorem Pikminów jest coś, co Olimar nazywa Cebulą. Użyźniona - np. kwiatem jednej z roślin planety - Cebula wyrzuca z siebie ziarna, które po kilku chwilach zamieniają się w dojrzałe Pikminy z wystającym z ziemi dużym listkiem. Pikmina takiego Olimar musi wyrwać z ziemi i od tej pory wykonuje on jego polecenia. Aktywne, wezwane przez Olimara specjalnym gwizdkiem, Pikminy podążają za nim wszędzie i rzeczywiście wykonują wszystko to, co im rozkaże. Dokładniej zaś - wskaże, bowiem Pikminy dysponują własną inteligencją i same dobierają wykonywaną czynność do obiektu, który Olimar określi. Z zamieszkującymi planetę stworami (m.in. biedronkami, pająkami) będą walczyć, przeszkody będą usuwać, a nawóz (pokonane stwory, ścięte kwiaty) będą zanosić do Cebuli. Do wykonania większości zadań jeden Pikmin zazwyczaj nie wystarcza, w związku z czym ważne jest to, by cały czas dbać o jak największą populację tych kwiatowych ludzików. Nie jest to łatwe, bowiem czyha na nich wiele niebezpieczeństw - stwory zamieszkujące planetę potrafią świetnie walczyć, dla większości Pikminów (w grze są ich trzy, różniące się nieco umiejętnościami rodzaje) wpadnięcie do wody równoznaczne jest ze śmiercią, podobnie zapadnięcie zmroku, o ile tylko jakiś Pikmin pozostanie poza Cebulą, która na noc, wraz z Olimarem, wznosi się na orbitę planety.

Pikmin to dziwna kombinacja gry przygodowej, zręcznościowej i RTS-a. Wygląda prześlicznie - tym bardziej że akcję możemy oglądać z różnych kątów i w różnych poziomach zbliżenia - a odgłosy wydawane przez Pikminy sprawiają, że nie sposób ich nie polubić. Najważniejszy w grze jest jednak jej klimat, to, że wciąga cię po końcówki włosów - nawet jeśli nosisz afro - już po pierwszych kilku minutach. Fabuła podana w formie dziennika sprawia, że zaczynasz czuć się tak jak Olimar, martwić się słabymi postępami w poszukiwaniu części, radować odkryciami dotyczącymi Pikminów. I zapominasz o całym zewnętrznym świecie.

Tymo



Kiedy masz wokół siebie czterech Pikminów, wciśnij szybko dół na padzie, żeby się położyć. Pikminy wezmą cię wtedy do Cebuli, z której wystrzelisz w otoczeniu sztucznych ogni. Nic nie daje - ale ładnie wygląda.



ocena:

Niezwykła, oryginalna gra, przy której zapomnisz o świecie rzeczywistym.

Producent: **Nintendo**
Dystrybutor: **Lukas Toys**
Gatunek: **przygodowa/RTS**
Platforma: **GameCube**
Multiplayer: **nie**

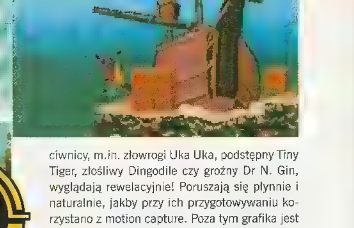
Zdrowa cebula: 100 g cebuli posiada wartość energetyczną 35-40 kcal, 5,3 g węglowodanów, 1,3 g błonnika, 0,9 g białka, 140 mg potasu, 31 mg wapnia, 30 mg fosforu, 10 mg sodu, 8 mg magnezu, 0,3 mg żelaza, 0,1 mg cynku, 0,03 mg witaminy B1, 0,05 mg witaminy B2, 0,2 mg witaminy B3 (PP), 0,1 mg witaminy B6, 10 mg witaminy C i niewielkie ilości kwasu foliowego. Zdrowo!



W grze jest cała masa różnorodnych skrzyń, które niekiedy kryją prawdziwe skarby, ale bywa też, że pułapki.



Śliczna grafika to podstawowy atut gry.



ACTION TIPS BONUS

W trakcie podróży natrafisz na masę skrzyń. Uważaj na tą zieloną z wymalowanym wykrzyknikiem! Wypełniona jest ona materiałem wybuchowym, który poważnie zrani Crasha. Inna skrzynia, z lisią twarzyczką na ściance, to dodatkowe życie - rozglądaj się za nią.



ocena

Premiera Crasha Bandicoota na GBA okazała się udana, a gra bardzo dobra.

Crash Bandicoot XS

Kuzyn Franky Furbo ratuje świat.



rash Bandicoot w kolejnej odsłonie trafił na GBA. Obawiałem się trochę tego zabiegu, tym bardziej że gra powstała w Vicarious Visions, a nie, jak dotychczas, w Naughty Dog. Jak się szybko okazało, moje obawy były przedwczesne.

Doktor Neo Cortex skonstruował maszynę, która pomniejszyła kulę ziemską do rozmiarów grejpfruta. Crash wyrusza na ratunek. Aby pokonać szalonego naukowca, musi uzbierać odpowiednią ilość specjalnych kryształów, dzięki którym Ziemia wróci do swojego właściwego rozmiaru.

Gierka jest przewijana platformówką 2D, ale zarówno Crash, jak i jego przeciwnicy to postacie trójwymiarowe. Miałem przyjemność zagrać w trzecią część gry z Bandicootem w roli głównej na PSX i powiem wam, że jestem zaskoczony i zdumiony niesamowitą graficzką na GBA. Naprawdę, niewiele gra ustępuje tu swojemu większemu kuzynowi. Przede wszystkim sam Crash oraz jego przeciwnicy, m.in. złowrogi Uka Uka, podstępny Tiny Tiger, złośliwy Dingodile czy groźny Dr N. Gin, wyglądają rewelacyjnie! Poruszają się płynnie i naturalnie, jakby przy ich przygotowywaniu korzystano z motion capture. Poza tym grafika jest bardzo szczegółowa, tak że nawet drobne elementy stroju postaci są wyraźnie widoczne.

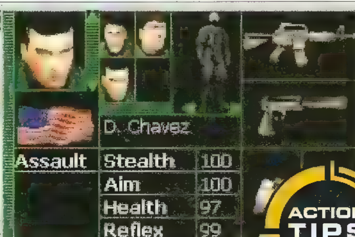
Równie dobrze jest z tłami, krainami, które przemierza sprytny lis. Warp Roomach dzieli się na pięć leveli. Swoją drogą, bardzo fajnie wygląda menu, w którym wybieramy kolejną krainę. Jest to pięć "planet", które powoli rotują przed naszym bohaterem. Po ekranie przebiegają iskry wyładowań i błyskawice. Gracz może wybrać tylko te planety, na których znalazł już wszystkie kryształy (jest to warunek otwarcia kolejnego przejścia). Krainy są bardzo różnorodne. Dżungla, głębiny morskie, zimowa kraina. Levele są urozmaicone, napchane po brzegi różnego rodzaju pułapkami i przeciwnikami. Jest też cała masa power-upów, dzięki którym Crash ma ciut łatwiejsze życie. Ogólnie jednak gierka jest dość trudna i gdyby nie możliwość zapisu, byłoby naprawdę trudno.

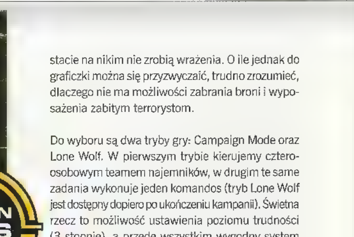
Crash Bandicoot XS nie zawiódł moich oczekiwań. Świetna grafika, niezła muzyczka (w większości motywy z poprzednich części gry), a przede wszystkim tony grywalności. Jak na premierę na GBA - nie można raczej oczekiwać czegoś więcej. Bez obaw polecam wam spotkanie z wesołym lisem. Na pewno się nie zawiedziecie.

Takasha Wurt

Producent: Vicarious Visions
Dystrybutor: Play It
Platforma: GBA
Multiplayer: nie
Inne platformy: nie







ACTION TIPS BONUS

Przykucnięcie (przycisk L+) powoduje, że postać porusza się wolniej, ale za to trudniej ją wykryć.



ocena

W wersji GBA równie dobrze jak na PC. Gdyby jeszcze zrobiono ciut lepszą graficzkę...

Rainbow Six: Rogue Spear

Tęczowa szóstka znowu na topie.



otychczas gry taktyczne na GBA reprezentowały przede wszystkim produkcje japońskie, które rzadko trafiały w nasze gusta. Pojawienie się wielkiego Rainbow Six, którego znają chyba wszyscy posiadacze PC i PSX, wywołało uzasadniony entuzjazm właścicieli konsolek. Czy był to entuzjazm uzasadniony?

Gierka stanowi odbicie wersji na PC, ale jest oczywiście znacznie uboższa. Gracz ma możliwość skompletowania składu na bazie o czterech specjalności komandosów: Assault Operatives, Demolition Operatives, Recon Operatives, Sniper Operatives. W niewielkim okienku widać wyposażenie żołnierza. Można również przeanalizować jego charakterystykę (Health, Aim, Stealth, Reflex).

Zadania są identyczne jak w "dorosłej" wersji gry na PC. Trzeba wyeliminować terrorystów i uratować zakładników. Gra została podzielona na 15 misji, rozgrywających się w bardzo odmiennych sceneriach (m.in. muzeum starożytnego Egiptu, kompleks parkowy, stara fabryka, nabrzeże portowe itd.). Grafika w grze jest niestety dość przeciętna. Pseudo 3D i niewielkie, niemalże symbolicznie przedstawione postacie na nikim nie zrobią wrażenia. O ile jednak do graficzki można się przyzwyczaić, trudno zrozumieć, dlaczego nie ma możliwości zabrania broni i wyposażenia zabitym terrorystom.

Do wyboru są dwa tryby gry: Campaign Mode oraz Lone Wolf. W pierwszym trybie kierujemy czteroosobowym teamem najemników, w drugim te same zadania wykonuje jeden komandos (tryb Lone Wolf jest dostępny dopiero po ukończeniu kampanii). Świetna rzecz to możliwość ustawienia poziomu trudności (3 stopnie), a przede wszystkim wygodny system zapisu gry. Nie trzeba wklepywać haseł. Rozwiązanie zapisu to klasyczny i wygodny save/load game.

Bardzo dobrze zaprojektowano sterowanie drużyną. Takie opcje jak strzelanie czy przeładowanie można wykonać jednym przyciskiem. Komendy w rodzaju 'follow me', zmiana broni itd. wykonuje się za pomocą kombinacji dwóch przycisków i po kilku minutach treningu można to robić niemal odruchowo.

Muzyka, komendy, dźwięki również zostały żywcem przeniesione z PC. Nie można im nic zarzucić. Stanowią dobre tło akcji. Odniosłem nawet wrażenie, że dobre dźwięki jakby równoważną przeciętną grafikę. Ogólnie Rainbow Six: Rogue Spear nie zawiodło moich oczekiwań. Obrazki są raczej przeciętne, ale fachowcom z Ubi Soft Milan udała się inna rzecz. Rainbow Six to mianowicie świetna gra taktyczna, która również na GBA zmusza do zastanowienia i obmyślenia strategii przed każdym ruchem. Nie jest to gierka w stylu "zabili go i uciekł". Specyficzny klimat i grywalność dużej wersji z PC zostały wtłoczone w ramy GBA. Udało się to znakomicie i za to gościom z Ubi Soft Milan należy się niski pokłon.

Waz Wurt

Producent: Ubi Soft Milan
Dystrybutor: Play It
Platforma: GBA
Multiplayer: tak (4 graczy, link cable)
Inne platformy: nie

Tarcza kruka: Dla posiadaczy GBA Rainbow Six: Rogue Spear to dopiero początki przygody z serią gier opartych o prozę Toma clancy'ego. PC-towcy szykują się już na fenomenalnie wyglądającą i podobno równie grywalną Rainbow Six: Raven Shield.

Duch w maszynie

"Jedną z rzeczy, którą naprawdę chcieliśmy wprowadzić do Deus Exa, była bohaterka, kobieta, którą można by było kierować w grze. Jeśli jesteś kobietą i chcesz kierować postacią, która jest do ciebie podobna, jeśli chcesz się z nią bardziej zżyć przez te kilkadziesiąt godzin potrzebnych do ukończenia gry, moim obowiązkiem jako developera jest zapewnienie ci tego. Musieliśmy z tego zrezygnować, bo wydawca gry nie chciał dać nam więcej czasu na jej ukończenie. W Deus Ex II na pewno z tego nie zrezygnujemy, mam gdzieś to, może to oznaczać jakieś cholerne opóźnienia. W Deus Ex grało wiele kobiet i tym razem dam im możliwość wcielenia się w kogoś, kto jest do nich podobny" – mówi Warren Spector, szef studia developerskiego Ion Storm Austin. A kobieta - bohater gry - to najmniej ambitny z jego planów dotyczących Deus Ex II.

Warren Spector godzinami może opowiadać o tworzonych przez siebie grach, o filozofii, jaka powinna stać za tworzeniem gier w nowym tysiącleciu. Bo Warren Spector to filozof, akademik z bujną brodą i okrągłymi okularami na nosie. Jego filozofia? To gracz, a nie jej projektant, tworzy świat gry. *"Nasze główne zadanie* **to przekazanie** *całej kontroli graczowi"* – mówi Spector – *"Kiedy grasz w grę, nie powinno to wyglądać tak, że myślisz sobie – »wow! Ależ ci projektanci sprytni, nieźle to wymyślili«. Nie powinno być tak, że myślisz »o mój Boże! Co za przebiegła łamigłówka, czyż to nie wspaniałe, że projektant gry wymyślił taką mądrą zagadkę, a ja rozwiązałem? Zapomnij o projektancie gry komputerowe powinny być o graczu, o tobie, o tym, jak wchodzisz w interakcję ze światem gry, o tym, jak się w nim zachowujesz, o tym, jak obmyślasz plan, a następnie realizujesz go. Gracz musi myśleć i działać twórczo. Tak powinny wyglądać dobre gry!"* Spector przyznaje się też do własnych błędów. *"Kiedy pracowaliśmy nad Deus Exem wiele wydarzeń określiliśmy już na początku, zapisaliśmy je w postaci skryptów. Tych wydarzeń* **było** *dużo więcej niż ja czy kto-*



kolwiek z zespołu by sobie tego życzył, ale musieliśmy pójść na pewien kompromis ze względu na ograniczenia sprzętu, ze względu na terminy oddania gry do wydawcy. Z Deus Ex II idziemy dużo dalej, pogłębiamy stworzoną przez nas symulację świata, rezygnujemy ze skryptów. Mamy teraz dużo więcej czasu, możemy stworzyć narzędzia, które pozwolą graczom na więcej swobody".

Manifest wolności

W swojej filozofii Spector bardzo dokładnie wyjaśnia, dlaczego ta swoboda jest dla graczy niezwykle ważna. *"Kiedy mówisz - »wydarzenie opisane skryptem«, mówisz tak naprawdę, że ktoś napisał fragment programu, który sprawia, że zachodzi konkretne zdarzenie bez żadnego udziału gracza, niezależnie do niego. Gry rozgrywają się w pewnym określonym środowisku, w świecie gry. Jakbyś się czuł, gdyby w naszym środowisku, w naszym świecie ktoś decydował za ciebie, co się z tobą stanie, całkowicie nie licząc się z twoim zdaniem i z działaniami podejmowanymi przez ciebie? Dlatego właśnie nasze gry tworzone są jako symulacje, jako skomplikowany opis zależności pomiędzy obiektami, postaciami, akcjami podejmowanymi w środowisku. Gracz wchodzi w ten system i może zmienić każdy jego aspekt".* Podobnie sformułowane myśli znaleźć też można w Manifeście, dokumencie stworzonym przez Warrena podczas prac nad grą Deus Ex. Ten został wtedy manifest przez niego rozesłany do wszystkich pracowników studia tak, by jego główne przesłanie - przeżycia gracza związane z grą, są ważniejsze niż kreatywność developera - dotarło do każdego, nieistotnie od pozycji zajmowanej w zespole. Czytamy w nim także – *"Akcje i zachowania będące konsekwencją interakcji gracza z tworzonymi przez nas światami i systemami (symulowanymi lub emulowanymi) są dużo ciekawsze niż zdefiniowane wcześniej wydarzenia".* Dla Spectora to właśnie jest najważniejsze – stworzenie świata, w którym wszystko będzie odbywało się zgodnie z zasadami fizyki i zdrowego rozsądku. *"Wszystko w naszej grze podporządkowane jest doświadczeniom, jakie gracz wynosi z gry"* – mówi Warren. *"Jeśli przychodzi nam do głowy jakiś pomysł, ale nie wpływa on na jakość i intensywność związanych z grą przeżyć, nie zaprzątamy sobie tym głowy. Wolimy przeznaczyć czas i środki na udoskonalenie czegoś innego, na przykład definicji występujących w grze obiektów. Już teraz system ten jest tak skomplikowany, że sam się go boję. Każdy obiekt występujący w świecie gry jest w pełni funkcjonalny, co oznacza, że zachowuje się tak samo, jak zachowywałby się w prawdziwym świecie. Jeśli zadecydujemy, że papier ma się spalać, – a tak przecież jest w prawdziwym świecie, więc tak będzie i w świecie Deus Ex II - to każda kartka papieru będzie łatwopalna. Jeśli w grze pojawi się jakaś kartka papieru zawierająca istotne dla gracza informacje, niczego to nie zmienia, spali się tak samo jak inne. Nie sprawimy, że ta jedna kartka w całym świecie będzie odporna na ogień, odporna na zniszczenie. To byłoby niezgodne z całą naszą filozofią".*

Zamknij drzwi!

Stworzenie tak dokładnej symulacji środowiska gry byłoby niemożliwe w oczekiwanym przez wydawców czasie, gdyby nad całością

Deus Ex II: Invisible War



Fabuła Deus Ex II nadal jeszcze pozostaje tajemnicą, ale pewne rzeczy wiemy już teraz. Wiadomo na pewno, że motyw ogólnoświatowej konspiracji, znany z Deus Exa, nie będzie w Invisible War odgrywał większej roli. W drugiej części gry Warren Spector zamierza zmierzyć się z tematem interakcji między człowiekiem a maszyną, z konsekwencjami wszczepianią w organizmy żywe cybernetycznych elementów. Gra rozpoczyna się w momencie, w którym z radarów UNATCO znika JC Denton, bohater pierwszej części gry. Z fragmentów jego DNA organizacja klonuje czterech nowych agentów, których zadaniem ma być odnalezienie Dentona i odkrycie przyczyny jego zniknięcia. Dwoje z nich to oczywiście kobiety. Ślad wiedzie z tajnego laboratorium w Seattle do Kairu, potem zaś na teren Niemiec. Wiele postaci z poprzedniej części gry pojawi się ponownie, między innymi Tracer Tong - ważna persona światka podziemnego Hong Kongu, która tym razem odegra rolę dużo ważniejszą niż w pierwszej części. Niestety Warren Spector zdecydował się skrócić grę i zmniejszyć liczbę występujących w niej map. Jak mówi, wynika to z tego, że niewielu graczy doszło do samego końca Deus Exa i nawet ci, którym gra bardzo się podobała, nie znaleźli wystarczająco dużo determinacji, by ją ukończyć. Zapowiada jednak, że zamiast tego pojawi się dużo więcej wątków pobocznych, które będzie można zbadać niezależnie od głównej osi fabuły.

Deus Ex wirtualna rewolucja



Unikatowa, japońska okładka gry Deus Ex.

Pierwsza część serii, gra Deus Ex, trafiła na półki sklepowe w 2000 roku i na pierwszy rzut oka niczym specjalnym nie zachwycała. Pierwszy poziom, bardzo trudny, ukazywał grę jako zwykły, nieszczególnie ładny FPS z drobnymi elementami RPG. Ci gracze, którzy zdecydowali się zagłębić w grę, odkryli jednak, że Deus Ex to dużo, dużo więcej.

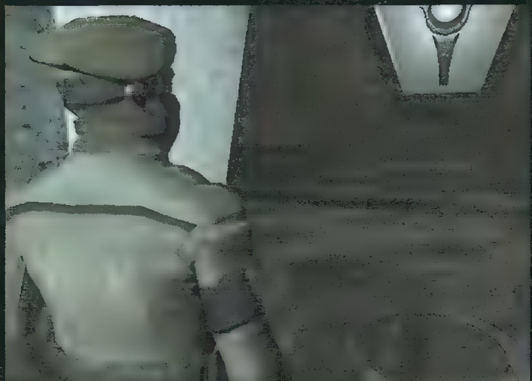
Historia opowiedziana w pierwszej części gry przedstawiała JC Dentona, agenta tajnej organizacji rządowej UNATCO, który starał się odnaleźć zaginionego brata – również agenta. Dentonowie byli dla UNATCO jednostkami wyjątkowo ważnymi - na obu przeprowadzano eksperymenty naukowe, które miały doprowadzić do zwiększenia umiejętności i wydajności agentów poprzez wszczepianie im układów elektronicznych. Tym większa była zatem strata, kiedy do pozostającego w ukryciu brata dołączył sam JC. Okazało się bowiem, że poza fasadą UNATCO kryje się tajna organizacja, która dąży do przejęcia kontroli nad całym światem.

Podobnie jak Dentonowie byli wyjątkowymi agentami w szeregach UNATCO, tak i Deus Ex był wyjątkiem pośród gier. Gra oferowała wiele możliwości rozwiązania pojawiających się w niej problemów, dawała też graczowi niespotykaną wcześniej swobodę, właściwie nie narzucając żadnych ograniczeń. Co więcej, zachowania gracza odbijały się w widoczny, rzeczywisty sposób na to, jak potem był on odbierany przez postaci pojawiające się w tym świecie.

Świat stworzony w Deus Exie był tak bogaty, że można było ukończyć grę, nawet nie odnajdując wielu przygotowanych przez twórców poziomów. W ten sposób historie JC Dentona różniły się od siebie w zależności od tego, kto ją rozgrywał.

pracowało od podstaw tylko jedno studio. Dlatego też Ion Storm zdecydowało się skorzystać z technologii już opracowanych i sprawdzonych. Od firmy Havok zakupiono wielokrotnie nagradzany, wysoko ceniony w branży engine, opisujący prawa fizyki, dzięki któremu wykrywanie kolizji między obiektami czy opisywanie ich reakcji na działanie różnych sił stało się niezwykle proste, a przede wszystkim bardzo realistyczne. Dzięki temu rzucony o ścianę granat odbija się tak jak powinien się zachowywać w świecie rzeczywistym, uwzględniając ukształtowanie, fakturę i inne parametry płaszczyzny, w jaką uderzył. Również system synchronizacji wymawianych słów z mimiką twarzy – Lip Sync - został zakupiony od zewnętrznej firmy. Postacie w Deus Ex II nie mają już kamiennych, pokerowych twarzy - żywo reagują na to, co słyszą, w ich obliczach odbijają się prawdziwe emocje.

Kilka innych niezwykle ważnych elementów świata gry zostało jednak stworzonych od podstaw w Austin w stanie Dallas, w aktualnej siedzibie Ion Storm. Jednym z nich jest engine graficzny, jeden z najbardziej zaawansowanych technologicznie silników, jaki napisano na potrzeby gry komputerowej. *"Kiedy wydaliśmy Deus Exa, gracze i recenzenci narzekali na grafikę"*, wspomina Spector. *"Zaczynając prace nad Deus Ex II za cel postawiliśmy sobie stworzenie takiej grafiki, by w żadnej recenzji nie pojawiło się zdanie: »Gra się w to świetnie, ale grafika jest przeciętna«. Staramy się stworzyć grafikę, która wychodzi daleko poza wyobrażenia graczy o tym, jak powinna wyglądać grafika w grze, tak samo jak grywalność, wychodzi daleko poza oczekiwania graczy dotyczące grywalności"*. Więcej do powiedzenia na ten temat ma Harvey Smith, szef projektantów i bezpośredni podwładny Warrena Spectora. *"W naszym engine'ie zastosowaliśmy całkowicie dynamiczne oświetlenie. Wszystko w naszym świecie rzuca cienie. Te cienie są naprawdę niesamowite, widać w nich odbicie każdego szczegółu, nawet pojedyncze palce u rąk. Kiedy idziesz korytarzem i zobaczysz gdzieś za rogiem cień, po jego kształcie możesz określić to, co cię czeka, kiedy wyjrzysz za ten róg"*. System ten to oczywiście dużo więcej niż doskonale wyglądające cienie. Dla przykładu - każdy obiekt obłożono kilkoma warstwami tekstur z jedną, leżącą na samym wierzchu, która odpowiada za efekty, takie jak refleksy światła w oknach, połysk skóry na sofach czy choćby pot na czole postaci. Kolejny moduł gry, stworzony przez programistów Ion Storm, odpowiada za wierne odwzorowanie rozchodzenia się dźwięku w pomieszczeniach. *"Kiedy strącisz ze stolika filiżankę, spadnie ona na podłogę i rozbije się z trzaskiem. Jeśli zrobisz to przy otwartych drzwiach, stojący na korytarzu strażnik na pewno to usłyszy i podejdzie, by sprawdzić, co się dzieje"*, wyjaśnia Smith. *"Jeśli jednak zamkniesz drzwi, stłumią one od 50 do 80 procent tego hałasu w zależności od materiału, z jakiego są wykonane. Jeśli w tym pomieszczeniu będzie otwarte okno lub wybita szyba, dźwięk wydostanie się na zewnątrz i ktoś będzie mógł go usłyszeć. Jeśli okno będzie zamknięte, stłumi hałas o około 25 procent. Ten system w ogromnym stopniu zmienia zachowania gracza, teraz trzeba uważać nie tylko na to, by strażnicy cię nie zobaczyli, ale też na to, by cię nie usłyszeli."*









Inteligent z karabinem

Oddzielne słowa należą się sztucznej inteligencji przeciwników, za którą odpowiedzialny jest Paul Tozour, pracujący wcześniej przy serii MechWarrior. *"Sztuczna inteligencja postaci występujących w grze to dla nas jeden z priorytetów"*, mówi Tozour. *"Chcemy, na przykład, by strażnicy różnie na ciebie reagowali w zależności do miejsca, w którym się znajdujesz. Na ulicy będą cię ignorować, ale już w zamkniętych dla osób postronnych pomieszczeniach będą żądali okazania dokumentów lub strzelali bez zastanowienia, jeśli będzie to miejsce, w którym na pewno nie powinno cię być. Strażnicy reagują też inaczej na zagrożenia w zależności od ich intensywności. Kiedy usłyszą kroki, być może rozejrzą się dookoła, być może*



Warren Spector

Warren Spector rozpoczął karierę w dziedzinie gier RPG, ale nie tych komputerowych, a papierowych. Jako zapalony gracz brał udział w sesjach RPG razem ze znanym pisarzem SF, Brucem Sterlingiem. W latach 80 rozpoczął współpracę z firmą TSR (twórca systemu AD&D) oraz Steve Jackson Games (twórcą GURPS-a, na bazie którego stworzono potem system do serii Fallout). Miał duży wkład w stworzenie systemów RPG, takich jak TOON i Top Secret. W 1987 roku zaczyna pracę w firmie Origin, należącej do Richarda Garriota. Pierwszy projekt, przy którym pracuje, to Ultima VI, kolejne to Worlds of Ultima: Savage Empire i Martian Dreams, gdzie pojawia się wzorowana na nim postać Dr Spector.

Jego największe osiągnięcie z okresu współpracy z firmą Origin to dwie części gry Ultima Underworld, w których po raz pierwszy zastosowano trójwymiarowe labirynty z możliwością obracania się o dowolny kąt, co z kolei zainspirowało Johna Carmacka do stworzenia Wolfenstein 3D. W 1995 roku Spector opuścił Origin, by zacząć samodzielną pracę z zespołem o nazwie Looking Glass Technologies. Razem stworzyli kolejne dwie doskonałe gry – Thief: The Dark Project i Thief II: Metal Age. Ostatecznie Warren trafił do firmy Ion Storm, założonej przez Johna Romero, Toma Halla i Todda Portera, dla której jako szef studia Ion Storm Austin wyprodukował grę Deus Ex, obsypaną wieloma nagrodami branżowymi. W chwili obecnej pracuje nad Deus Ex 2 i Thief III.

zajrzą za róg, ale szybko o tym zapomną. Kiedy jednak znajdą trupa, będą wiedzieli, że coś jest nie tak i przez cały czas będą w gotowości. Co więcej, możemy dokładnie określać niezależne dla każdego strażnika, parametry jego wzroku i słuchu, dzięki czemu nie wszyscy będą reagowali tak samo. Sztuczna inteligencja postaci umożliwia im także prowadzenie ze sobą prostych rozmów - o pogodzie czy wykonywanej pracy. Nie są to dialogi określone przez nas z góry, a tworzone przez komputer na bazie słownika składającego się z 15 tysięcy słów. Sami nie wiemy, o czym strażnicy będą ze sobą rozmawiać - i to jest właśnie to, do czego dążyliśmy".

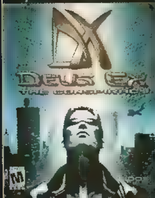
Obecny stan prac nad Deus Ex II wskazuje na to, że wszystkie, nawet najbardziej śmiałe założenia Manifestu będzie można zrealizować. Warren Spector na pewno nie pójdzie na skróty i zrobi wszystko, by stworzony przez jego zespół świat dawał graczowi jak największą wolność i swobodę. *"Nie robimy gier tylko po to, by bawiły graczy, nie odtwarzamy pomysłów czy rozwiązań z gier tworzonych wcześniej"*, jeszcze raz podkreśla Spector. *"Celem każdej naszej gry jest wymierne i niezaprzeczalne podniesienie poziomu sztuki, jaką - naszym zdaniem - jest tworzenie gier komputerowych. Chcemy zmieniać sposób, w jaki ludzie myślą o grach komputerowych – nie tylko sami gracze, ale ich rodzice, nauczyciele, media, po prostu wszyscy. W Ion Storm uważamy, że gry są ważną częścią współczesnej globalnej kultury. To już nie tylko zabawka dla dzieci – to coś dużo większego, dużo poważniejszego, dużo dojrzalszego. Świat się zmienia!"*

Tymon Smektała

Dziękujemy Future Network za pomoc w przygotowaniu materiału.

Deus Ex PS2

list otwarty



Kilkanaście miesięcy po PC-towej premierze gry Deus Ex Warren Spector wraz z zespołem przygotował wersję gry na konsolę PlayStation 2. Z jednej strony, chciał sprawdzić siebie i zespół, z drugiej zaś - pokazać wszystkim tym, którzy twierdzili, że taka konwersja jest niemożliwa, że Ion Storm to studio, które dla satysfakcji graczy gotowe jest zrobić sporo.

Kilka tygodni przed premierą gry Warren Spector wystosował oficjalny list do graczy, umieszczony na oficjalnej stronie internetowej gry. Oto jego fragment:

"...Deus Ex na PS2? Uwierzcie mi, kiedy zaczęliśmy pracę nad tym projektem wiele osób mówiło, że postradaliśmy zmysły. Mówili: »*Nie wciśniecie gry takiej jak Deus Ex na konsolę – jest zbyt duża*«. Albo »*Gry widokiem FPP nie sprzedają się na konsolach, musisz zrobić widok TPP*«. Jeszcze inni: »*Gracze konsolowi chcą więcej akcji, mniej myślenia i bardziej liniową rozgrywkę*«. My powiedzieliśmy – »*To kupa bzdur. Gracze to gracze niezależnie od platformy. A gracze chcą po prostu dobrych gier – to wszystko*«. Zaczęliśmy pracę z przeświadczeniem, że mamy rację, a wszyscy, którzy dziwnie na nas patrzyli, są w błędzie.

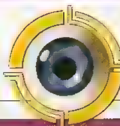
Teraz, kiedy zamykamy już pracę nad tym projektem, z radością donoszę, że rzeczywiście to my mieliśmy rację. Deus Ex działa na PS2 i nie musieliśmy iść na żadne kompromisy, by tego dokonać..."

Już ukończona wersja gry przyszła właśnie do naszej redakcji – i z tego, co widzieliśmy, można wnioskować, że Warren Spector i jego zespół faktycznie mieli rację. Recenzja w przyszłym numerze.

Warcraft 3

Poprowadź ludzi i nieumarłych do walki o Azeroth

Producent: **Blizzard**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **strategia**
Wymagania: **P 400 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 8 MB**
Inne platformy: **nie**





Nareszcie! Po dwóch latach oczekiwań w końcu stało się to, na co czekały miliony wiernych fanów! Warcraft 3 ujrzało światło dzienne! Powiem wprost - właśnie takiej gry oczekiwałem! Niby to kolejny RTS, niby nie wnosi nic nowego, a jednak ma tak ogromny urok, że nie można oderwać się od monitora! Wiele już widziały moje oczy, ale tak znakomicie opowiedzianej historii jeszcze nigdy. Wciąga, a jednocześnie pozwala wspaniale się odprężyć. Na wstępie dwie porady - zaryzykujcie i podnieście poziom trudności, bo pierwsze kampanie są trochę zbyt łatwe. Po drugie - dokładnie zapoznajcie się z instrukcją. Nie z książeczką, ale tą, która znajduje się na płycie z grą. Wczytajcie się w historię każdej z ras, w charakterystyki dostępnych w grze potworów. To jeszcze bardziej zwiększy przyjemność z przeżywania tej pasjonującej opowieści!

Kampania ludzi: Plaga Lordaeronu

Na początek kilka ogólnych porad dotyczących rasy ludzi.



Ekonomia

Wieśniacy mogą zarówno ścinać drzewo, jak i pracować w kopalni. Zazwyczaj opłaca się trzymać schematu - 5 wydobywa złoto, 4 zbiera drzewo. W pobliżu lasu warto jak najszybciej wybudować tartak i opracować dwa ulepszenia usprawniające pozyskiwanie drzewa. Trzeba wspomnieć, że ludzie dysponują zdolnością wspólnej budowy, czyli jeden budynek może wznosić więcej niż jeden wieśniak. Należy z tego korzystać na początku gry, gdy każda sekunda jest na wagę złota! Przymierze ludzi dysponuje znakomitymi technologiami i budowlami umożliwiającymi obronę. W tartaku możemy opracować solidną konstrukcję, znacznie zwiększającą wytrzymałość budynków. Nad bezpieczeństwem bazy powinny czuwać wieże strzelnicze. Zauważcie, że nie mogą one razić wrogów znajdujących się tuż pod ich murami, więc koniecznie trzeba je czymś osłonić (np. farmą bądź lepiej wieżą strażniczą). I w reszcie - w czasie niebezpieczeństwa możemy powołać pod broń wszystkich wieśniaków.

Armia

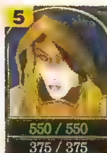
W zależności od etapu kampanii będziemy mieli dostęp do coraz lepszych jednostek. Chciałbym jednak zwrócić uwagę na kilka spraw. Kluczowymi jednostkami są strzelcy. Są stosunkowo tani i skuteczni, więc zawsze powinni wchodzić w skład naszej armii. Najlepszą jednostką ludzi są rycerze - to oni powinni stanowić trzon armii i ich powinny wspierać jedynie „artylerie" i oddziały zdolne atakować latających przeciwników. W skład każdej armii muszą też wejść kanonierzy lub czołgi parowe - niszczenie bazy nieprzyjaciela bez ich pomocy trwa o wiele za długo. Generalna zasada jest taka - jeśli w bazie jest wielu obrońców, używamy kanonierów (ostrzał z dystansu). Jeżeli obóz wroga jest właściwie pusty, posyłamy o wiele silniejsze (ale też bezbronne) czołgi parowe. I wreszcie na koniec - korzystajcie z jednostek pomocniczych. Kapłani powinni cały czas leczyć ranne jednostki i zwiększać ich siłę za pomocą czaru wewnętrzny ogień. Czarodziejki muszą osłabiać siły wroga - albo za pomocą spowolnienia, albo tymczasowego przemieniania co groźniejszych jednostek w owce (polimorfia). Najważniejsze - jednostki pomocnicze nie służą do ataku i zawsze stoją z dala od głównego frontu walki! Są zbyt mało wytrzymałe, by narażać je na ciosy nieprzyjaciela. I na koniec rada techniczna - w czasie walki małych oddziałów wszystkie jednostki powinny atakować jednocześnie tylko jednego wrogiego wojaka. Dopiero po jego zabiciu uderzamy na drugiego. Niby detal, ale różnica w obrażeniach, jakie odniesiemy, jest ogromna!





Bohaterowie

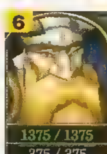
Przymierze ludzi ma trzech potężnych bohaterów: Arcymaga **(1)**, Króla Góry **(2)** i Paladyna **(3)**. W raz z rozwojem kampanii poznamy wszystkich, więc warto się im bliżej przyjrzeć. I o ile na początku nie zauważa się tego, to po przekroczeniu 5 poziomu doświadczenia i zdobyciu magicznych przedmiotów sam jeden jest w stanie ubić małą armię nieprzyjaciela. Nasz Heros musi być zatem wszędzie tam, gdzie coś się dzieje - bez względu, czy bronimy bazy, czy przypuszczamy zmasowany atak. Jego obecność i umiejętności znacznie zwiększą siłę wojska! Pierwszym bohaterem, który będzie nam towarzyszył do końca, jest Arthas **(4)**. Jest on Paladynem, dzięki czemu łączy umiejętności walki z biegłością w magii. Naszą główną bronią będzie zaklęcie święty blask. Na najwyższym poziomie pozwala ono wyleczyć aż 600 punktów życia bądź też zadać nieumarłym 300 punktów obrażeń. Jego zaletą jest bardzo szybka regeneracja, więc w krótkim czasie możemy wyeliminować kilka jednostek nieprzyjaciela. Zawsze używajcie go do szybkiego ubicia najgroźniejszych jednostek nieprzyjaciela. Drugim znakomitym zaklęciem jest wskrzeszenie - korzystamy z niego pod koniec trudnych potyczek - gdy zginęło przynajmniej 6 naszych jednostek. Dzięki niemu niejednokrotnie przechylimy szalę zwycięstwa na naszą korzyść i zaoszczędzimy surowce oraz czas potrzebne od odbudowy armii. Istotną zdolnością jest Aura oddania zwiększająca pancerz pobliskich jednostek - uczymy się jej w trzeciej kolejności. Natomiast boska tarcza zupełnie nie przypadła mi do gustu - nasz Paladyn i tak rzadko kiedy będzie poważnie ranny. Drugim z bohaterów jest Jaina - Arcymag **(5)**. Niestety będzie nam towarzyszyć dość krótko i nie osiągnie pełni możliwości. Skupiamy się zatem na rozwinięciu zaklęcia przywołanie żywiołaka wody, które zasili szeregi naszej armii. Twórzcie go zawsze przed każdą potyczką - dzięki temu nasze wojska odniosą mniejsze obrażenia i szybciej poradzimy sobie z wrogiem. Inwestujemy też w rozwój aury świetności pozwalającej szybciej regenerować punkty mana. Pamiętajcie, by Jaina zawsze znajdowała się w pobliżu Arthasa, dzięki czemu ten będzie korzystał z jej zdolności. Ostatnim bohaterem jest Król Góry - Muradin **(6)**. Ten wspaniały wojownik niczym terminator pozbawia życia całe legiony wroga. Zawsze ślemy go na pierwszy front. Z umiejętności najistotniejszą okazuje się uderzenie gromu. Ponieważ Muradin pierwszy rzuca się na grupę wrogów, będzie walczył z kilkoma przeciwnikami jednocześnie. Uderzenie gromu szyb ich osłabi. Drugą znakomitą zdolnością jest awatar, dzięki której mordercze umiejętności Króla Góry wzrastają bardziej. Korzystamy z niej przed szczególnie trudnymi walkami. Do eliminowania pojedynczych, ale bardo silnych przeciwników przydatny jest pocisk burzy - niestety na jego pełną naukę zabraknie w tej kampanii czasu.













Obrona Strahnbradu

Główne misje:
1) Obrona Strahnbradu: 1) Udaj się do Strahnbradu. 2) Arthas nie może zginąć. 3) Pokonaj wodza łowców niewolników i jego gwardzistów.

Dodatkowe misje:
1) Uratuj Timmiego: A) Zabij gnolle, które porwały chłopca.
2) Herszt bandytów: A) Zabij Menagę, herszta bandytów. B) Zwróć księgę Gerardowi.

No to zaczynamy! Przemieszczamy się na południe. W wiosce napotkacie wieśniaka z ikoną wykrzyknika umieszczoną nad jego głową. Arthas może z nim porozmawiać. Chłopi chwycą za broń, dzięki czemu zyskamy dwóch nowych piechurów. Wciąż podążamy na południe. Napotkana wieśniaczka poprosi o pomoc i uratowanie [illegible] którego [illegible] się w klatce, a za jego uwolnienie otrzymamy pierścień ochronny (+1 do pancerza). Opuszczamy wioskę i kierujemy się na północny wschód. Po wystraszeniu bandytów otrzymamy zadanie odzyskać księgę. Z pościgiem kierujemy się na południowy wschód. Walka z bandytami nie będzie trudna - po zabiciu herszta zabieramy księgę i oddajemy ją wieśniakom. W nagrodę otrzymamy „Księgę siły" (siła [illegible]). Leczymy rany i udajemy się na północ, do miasta. Orki z klanu czerwonej skały już tam są i mordują bezbronnych wieśniaków! Eliminujemy łobuzów przy bramie i udajemy się do zachodniej części miasta - przyłączy się do nas trzech piechurów. Teraz wraz z całym oddziałem udajemy się na północ i po zaciętej walce zabijamy wodza łowców niewolników i jego obstawę **(8)**. Pamiętajcie, [illegible] czasie walki regularnie leczyć rannych piechurów.

7

8

Rozdział drugi:

Klan Czarnej Skały

Główne misje:

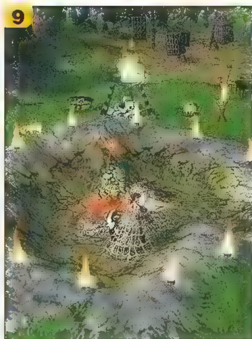
1. Załóż bazę. A) Zbuduj koszary. B) Zbuduj 2 farmy. C) Wyszkol 6 piechurów.
2. Mistrz ostrzy. A) Pokonaj Mistrza Ostrzy.

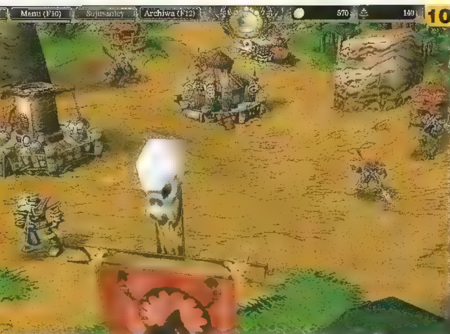
Dodatkowa misja:

3. Searinox. A) Zabij Searinoksa, Czarnego Smoka. B) Przynieś Feranorowi serce Searinoksa.

Przystępujemy do rozbudowy obozu. Od początku będą nas atakować małe grupki wroga. Nie musicie się ich szczególnie obawiać, bo do ich wybicia wystarczy sam Uther. Po wybudowaniu wymaganych budynków i jednostek otrzymamy nowe zadanie - zabić mistrza ostrzy **(9)**. Wraz z wszystkimi jednostkami podążamy na wschód - znajduje się tu obóz łowców smoków. W kuźni, która przeszła na naszą własność, warto opracować wszystkie technologie (ale najpierw te zwiększające siłę ataku strzelców). Czas na łowy! Kierujemy się na wschód, do jaskini potwora. Łatwo eliminujemy małego smoka, odbijamy na południe i ubijamy kolejne trzy. Za zabicie „jednostek neutralnych" zdobywamy złoto. Zauważcie, że smoki (i wszystkie inne latające paskudztwa) mogą być atakowane wyłącznie przez strzelców. Jednak piechurzy się przydadzą, by skupić na sobie ataki nieprzyjaciela. W zachodniej części jaskini czeka sam Searinox; natychmiast po zaatakowaniu go pojawi się czterech łuczników szkieletów (przynajmniej piechurzy będą mieli jakieś zajęcie). Zabieramy serce bestii, zanosimy je Feranorowi i po chwili otrzymujemy prawdziwe cudeńko - kulę ognia dodającą +12 punktów do siły ataku naszego bohatera. W północnej części mapy znajduje się baza orków **(10)**. Jej zniszczenie nie jest konieczne, ale zawsze to więcej punktów doświadczenia i frajdy z ubicia tych podłych gadzin. Zbieramy grupę 10 piechurów, 6 strzelców i uderzamy na wroga, niszcząc jego wszystkie budynki. W północno-zachodniej części mapy znajduje się obozowisko murloków, po ich ubiciu zdobędziemy szpony ataku, zwiększające o +3 obrażenia zadawane przez Arthasa. Na koniec przeprowadzamy ostateczny atak **(11)**. Mistrz ostrzy znajduje się w północno-wschodniej części mapy. Do ubicia łobuza i jego obstawy wystarczy nam 4 strzelców i czterech piechurów! W ten sposób zemścimy się za śmierć tylu niewinnych wieśniaków!


11


9



10



12

Rozdział trzeci:

Zaraza i spustoszenie

Główne misje:

1. Zbadaj wioski. A) Zbadaj okolice. B) Arthas nie może zginąć. C) Jaina nie może zginąć.
2. Spichlerz. A) Zniszcz spichlerz.

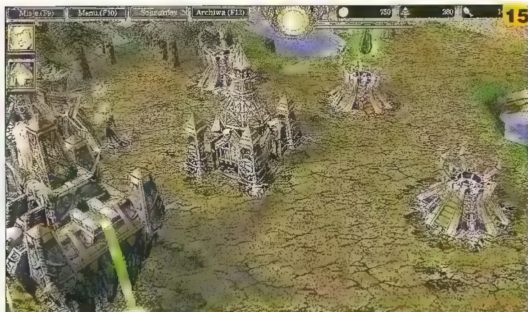
Dodatkowa misja:

3. Uzdrawiające źródło. A) Znajdź fontannę zdrowia.

Kierujemy się na północny zachód - od wieśniaków dowiemy się, że most został zniszczony i musimy poszukać innej drogi. Odbijamy na wschód i wybijamy bandytów atakujących wioskę. Podążamy na północ - jeden z wieśniaków poinformuje nas o leczącym rany źródle, które znajduje się gdzieś w okolicy. Kierując się na północ, możecie pokonać grupkę murloków, by następnie odbić na zachód i skierować się do wioski. Natychmiast musimy odeprzeć atak grupy szkieletów. W nagrodę nasi piechurzy nauczą się zdolności obrony, która zwalania prędkość poruszania się, ale zwiększa odporność na pociski miotane przez wroga. Podążamy do północno-zachodniego narożnika mapy, gdzie znajduje się uzdrawiające źródełko, jakiego szukaliśmy **(12)**. Zawracamy na południowy wschód i wkraczamy do wioski, eliminując wszystkich napotkanych nieumarłych i burząc zatruty spichlerz. Wciąż kierujemy się na południe, odbijamy na wschód i po kolejnej potyczce obejmujemy dowodzenie nad dwójką kapłanów. Wciąż kierujemy się na zachód, pomagamy krasnoludzkim bombardierom w ubiciu szkieletów, w zamian za co ci oddadzą się pod nasze rozkazy. Zabierzcie zwój leczenia i ubijcie wszystkich nieumarłych przebywających w południowo-wschodniej części mapy. Przy zwłokach jednego z nich natrafimy na opończe inteligencji +3. Na koniec, wraz z całą armią, podążamy na północ, ubijamy brzydko pachnących truposzy (uwaga na ghule, które wyskoczą z lasu!) i sprawnie palimy zatruty spichlerz **(13)**.


13



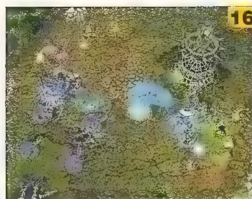


Rozdział czwarty

Kult potępionych

Główne misje:
1. Zbadaj Adnorhal.
A) Rozejrzyj się po Adnorhalu.
2. Zmierz się z Kel'Thuzadem.
A) Znajdź Kel'Thuzada.

Od samego początku od wschodu zagrażają nam ataki wroga, dlatego przyda się też kilka wież strażniczych. W razie większego niebezpieczeństwa zawsze możecie powołać pod broń wieśniaków. Równocześnie z rozbudową wysyłamy nasze wojska na mały zwiad. Na południowym zachodzie znajduje się obóz bandytów - eliminujemy trzech egzekutorów zdobywając miksturę many. Na południowy wschód od naszej bazy napotkamy trolle, zabierając im szpony ataku +6. Na północy, w centrum mapy znajduje się sklep goblinów **(14)** (pilnowany przez gnolle), w którym możemy zakupić magiczne mikstury - moim zdaniem - jest to strata pieniędzy. I wreszcie na koniec, na wschód od sklepu przebywają golemy, którym można wydrzeć pierścień ochrony +2. Koniec zabawy - trzeba się zająć truposzami. Tworzymy dość silną armię - 5 strzelców, 5 piechurów, 2 kapłanów, dwie załogi kanonierów - i atakujemy bazę nieprzyjaciela znajdującą się na północnym zachodnie. Najpierw wyeliminujcie wszystkich obrońców, później zniszczcie budynki **(15)**, zaczynając od tych, które rażą pociskami (Wieże Duchów + Nekropolia). Kanonierzy zrobią to bardzo sprawnie. Leczymy rany i udajemy się na północny wschód do miasta. Uparcie przemy



na wschód, atakując podłego Kel'Thuzada i jego plugastwa **(16)**. Cały ogień koncentrujemy na paskudniku - rzucamy kilka razy czar święty blask i już po chwili świętujemy zwycięstwo.

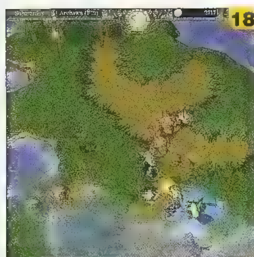
Rozdział piąty

Marsz plagi

Główna misja:
1. Obrona Hearthglen. A) Przetrwaj 30 minut.

Dodatkowa misja:
2. Karawana ze zbożem. A) Zniszcz karawanę ze zbożem, zanim dotrze do ostatniej wioski.

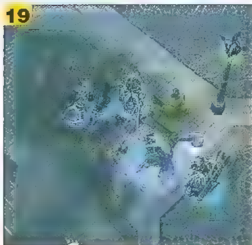
Łatwa i przyjemna misja. Od samego początku będą nas nękać ataki wroga, więc trzeba przygotować dobrą i szczelną obronę. W pełni rozbudowujemy miasto. Surowców mamy pod dostatkiem, zatem nie będzie z tym problemu. Koniecznie dobudujcie przynajmniej 5 nowych farm, bo armia, jaką wystawimy, będzie bardzo liczna. Nieprzyjaciel zaatakuje od zachodu i północnego zachodu - w tych dwóch miejscach grupujemy jednostki. Obrona powinna bazować na wieżach strażniczych i strzelniczych **(17)**. Dodatkowo trenujemy jak najliczniejszą grupę kanonierów i 10 piechurów „tak na wszelki wypadek". Arthasa z małą grupką wojaków wysyłamy na mały rekonesans. Na południowy wschód od wioski przebywa trzech wieśniaków, którzy chwycą za miecze i zasilą nasze szeregi. Na północy znajduje się sklep goblinów (jak zwykle nieprzydatny) i dalej - mała wioska. Teraz czeka nas długi marsz aż do północno-zachodniego narożnika mapy. Po ubiciu ogrów możemy skorzystać z leczącej rany fontanny i zabrać wspaniałą rękawicę siły ogra +3, a także miksturę większego leczenia. Gdy licznik wskaże, że do końca pozostało 20 minut, w zachodniej części mapy pojawi się karawana z



zatrutym zbożem. Ta będzie się przemieszczać do wioski w północno-wschodnim narożniku mapy. Jej zniszczenie nie będzie łatwe. Czasu jest jednak sporo, więc wspomagając się niezwykle potężnym czarem świętego blasku, powinniście sobie z zadaniem poradzić. W nagrodę otrzymamy pergamin z czarem miejski portal i medalion odwagi. To jeszcze nie koniec wycieczki - w południowo-zachodnim narożniku mapy obozuje grupa ogrów, którym możemy zabrać amulet witalności (+100 punktów zdrowia). I wreszcie na koniec w centrum mapy odnajdziemy posterunek murloków **(18)**, po ubiciu których możemy wyzwolić znajdującego się w klatce wieśniaka. Wracamy do miasta, by osobiście dowodzić jego obroną. Główny atak wroga zacznie się minutę przed wymaganym czasem i będzie bardzo dobrze zorganizowany - raczej nie uda się go odeprzeć. Pamiętajcie, że celem jest



przetrwać, a nie zwyciężyć - dlatego wycofajcie Arthasa w bezpieczne miejsce i spokojnie czekajcie, aż zegar wskaże 0:00.


19


21

Rozdział szósty

Ubój

Główna misja:
1. Ubój. A) Zniszcz domy zarażonych wieśniaków. B) Zabij 100 zombi. C) Powstrzymaj Mal'ganisa przed stworzeniem 100 zombich.

Bierzemy udział w wyścigu „kto szybciej zabije większą ilość wieśniaków". Hm, trochę to makabryczne, ale co tam. ;-) Nie traćmy czasu i natychmiast zabierajmy się za „oczyszczanie". Posyłamy Arthasa wraz z wszystkimi dostępnymi jednostkami do miasta na południowym zachodzie i rozpoczynamy rzeź. By dobrać się do wieśniaków, najpierw musimy zniszczyć dom, w którym się schronili. Zauważcie, że trzeba wydać ręcznie komendę ataku (skrót klawiszowy [A]), by nasi wojowie zaatakowali chałupę **(19)**. Równocześnie rozbudowujcie naszą bazę i trenujcie nowe jednostki. Nie zapominajcie o obronie, bo nieprzyjaciel co pewien czas będzie próbował nas atakować **(20)**! Mal'ganis i jego ekipa nie będą próżnować, tylko sprawnie eliminować wieśniaków. Bacznie obserwujcie wyniki i starajcie się zbytnio nie pozostawać w tyle. Jeśli demon osiągnie nad wami dużą przewagę albo przekroczy liczbę 70 zabitych, to znak, że czas na plan B. Wraz z całą naszą armią uderzamy na siły łobuza i za wszelką cenę próbujemy zgładzić gada **(21)**. Niestety zabicie Mal'ganisa nie zakończy wyścigu, bo za ok. 3 minuty ten zostanie wskrzeszony. Przez ten czas możemy zabić wielu wieśniaków i wyrównać stan rywalizacji. Dobrym pomysłem jest stworzenie dwóch oddziałów – pierwszy, pod dowództwem Arthasa, będzie zajmował się walką z demonem, gdy tylko ten się pojawi, drugi - zabijaniem wieśniaków. Stosując tę metodę, nie macie prawa przegrać!


20

Rozdział siódmy

Brzegi Northrendu

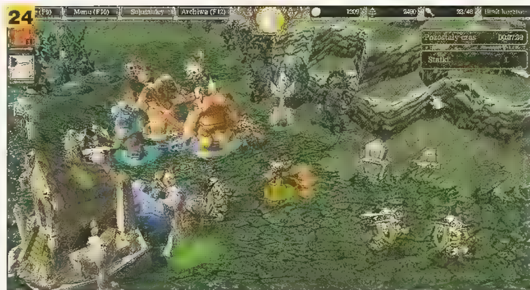
Główne misje:
1. Załóż bazę. A) Znajdź kopalnie złota. B) Arthas nie może zginąć.
2. Mal'ganis. A) Zniszcz bazę Mal'ganisa.

Dodatkowa misja:
3. Uratuj krasnoludy. A) Ocal bazę krasnoludów.

Podążamy na wschód i południowy wschód, eliminując wilki i zabierając zwój bestii. Dalej, na wschodzie niszczymy obóz trolli, zagarniając miksturę większego leczenia i miksturę mana (trzeba zniszczyć chatę). Na północnym wschodzie znajduje się kopalnia złota, ale wcześniej proponuję, by wyruszyć na północny zachód, gdzie po bardzo zaciętej walce z pająkami zdobędziemy kulę mrozu zwiększającą siłę ataków Arthasa. Zawracamy, podążamy do kopalni złota i już po chwili w jej pobliżu zakładamy bazę. Zyskaliśmy nowego bohatera – Muradina, który prosi jednocześnie o pomoc i o ratunek dla bazy jego ziomków; ci zostali odcięci przez znaczne siły nieumarłych. Zaczynamy od standardowego rozbudowania bazy i zapewnienia jej obrony. Co pewien czas przeciwnik będzie atakował z wykorzystaniem jakiś latających paskudztw - koniecznie stwórzcie grupę strzelców i jako uzupełnienie kilka żyrokopterów **(22)**. Przy okazji można je wykorzystać do celów rozpoznawczych. Tworzymy skromną armię, by następnie wyruszyć z nią w kierunku północnym. Najpierw ubijamy trolle, zdobywając „Księgę życia", by później uderzyć na bazę nieumarłych. Pamiętajcie o wykorzystaniu magicznych umiejętności Muradina! Po zrównaniu z ziemią obozu truposzy możemy się przebić do poszukiwanej przez nas bazy krasnoludów. Podziękują nam za pomoc i oddadzą pod naszą komendę kilka własnych doborowych jednostek. Na szczególną uwagę zasługuje czołg parowy - znakomity do niszczenia budynków. Od tej pory możemy budować je w warsztacie. Leczymy rany, uzupełniamy straty i natychmiast wyruszamy na zachód - z atakiem na bazę Mal'ganisa. Na rozgrzewkę ubijamy grupkę Wendigo, znajdujących się nieopodal na wschodzie, zabierając im rękawicę siły ogra +3. Teraz pozostaje nam już tylko zniszczyć bazę demona **(23)**. Czasu mamy pod dostatkiem, zatem nie powinno być z tym najmniejszych problemów.


22


23

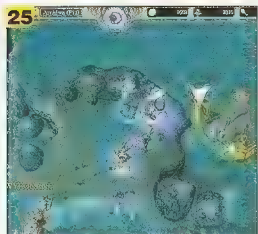


Rozdział ósmy

Niezgoda

Główna misja:
1. Spal statki. A) Zniszcz 5 statków. B) Zegar nie może dojść do 0:00.

25 minut na wykonanie zadania to aż za dużo. Podążamy na zachód, ubijając nieumarłych i rekrutując wszystkie jednostki w pobliskim obozie najemników. Wsparcie zawsze się przyda. Na zachodzie znajduje się niewielka baza truposzy **(24)** - po zrównaniu jej z ziemią (ostrożnie, bo dużo wież!) odnajdziemy pierścień regeneracji (przywraca 2 punkty życia na sekundę). Przed nami pierwszy okręt, który po kilku salwach grzecznie idzie przywitać się z Neptunem. ;-) Odbijamy na południe, tym razem czekają nas starcia z pająkami. Ich królowa jest niezwykle silna, zatem mogą pojawić się małe kłopoty. Przy jej zwłokach znajdują się szpony ataku +12 - jest się o co starać. Zatapiamy drugi statek i odbijamy na wschód. Uzupełniamy armię w obozie najemników, eliminujemy murloki i odbijamy na północ. W laboratorium goblinów koniecznie zatrudniamy saperów, którzy z okrzykiem „za wszystkich moich fumfli" wysadzą drzewa blokujące nam drogę na wschód. Z resztą to samo możemy zrobić z pomocą kanonierów (rozkaz ataku obszaru). Spróbujcie zniszczyć również drzewa, które znajdują się z lewej strony. Za nimi czai się truposz, przy zwłokach którego natrafimy na maskę Sobi. Udając się na wschód, zatapiamy kolejny statek. Jeszcze tylko dwa! W obozie najemników koniecznie zatrudniamy Lodowych Trolli Traperów. Dzięki ich umiejętności spętania łatwo pokonamy niebieskie smoki, które blokują dalszą drogę na wschód. Odbijamy na południe. Zatrzymajcie się na chwilę i zniszczcie drzewa z prawej strony. Za nimi chowa się Pandaren, któremu można odebrać wisior mana (+300). Przed nami dolina broniona wieżami strzelniczymi. Bez wdawania się w walkę szybciutko przebiegamy. W razie strat możecie użyć czaru wskrzeszenia. Posyłamy na dno kolejny statek, odbijamy na wschód i po zniszczeniu rozległej bazy nieumarłych, podążamy na północ, zatapiając ostatni już okręt **(25)**.



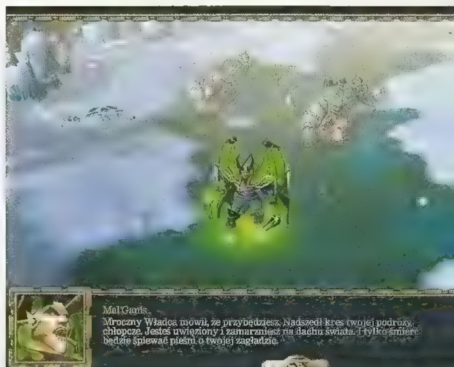
Rozdział dziewiąty

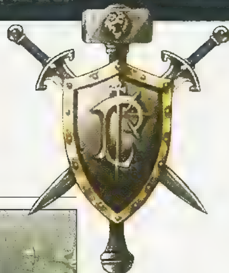
Ostrze mrozu

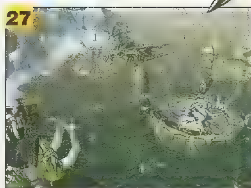
Główne misje:
1. Ostrze mrozu. A) Znajdź ostrze mrozu. B) Arthas nie może zginąć. C) Muradin nie może zginąć.
2. Mal'ganis. A) Zniszcz bazę Mal'ganisa.

Zaczynamy od rozbudowy naszej bazy. Ostrze może chwilę poczekać. To finałowa bitwa, więc stawiamy wszelkie możliwe budynki i opracowujemy możliwe ulepszenia. Postawcie kilka wież strzelniczych i zgrupujcie jednostki w północnej części miasta, bo właśnie tu zaatakuje wróg. Dopiero teraz wyruszcie Arthasem po miecz. Sprawa jest prosta - idziemy przed siebie, ubijamy wszystko, co się pod miecz nawinie - i zabieramy każdy znaleziony przedmiot. Na koniec czeka nas potyczka ze strażnikiem **(26)**. Bydlak zyskał aż 10 poziom, więc czarami weń walcie, czarami! Zasilony ostrzem mrozu Arthas stał się prawdziwym terminatorem. Właściwie to natychmiast możecie uderzyć na pierwszą z baz nieprzyjaciela, znajdującą się w południowo-wschodnim narożniku mapy. Zabierzcie ze kilka czołgów parowych, by szybciej i sprawniej niszczyć budynki. Wracamy do bazy, leczymy rany i podążamy na północ, demolując mały posterunek truposzy. Przed nami ostatni atak. Budynków do zniszczenia sporo **(27)**, zatem zalecam cierpliwość i konsekwentne kroczenie do przodu. Największe niebezpieczeństwo grozi nam ze strony samego Mal'ganisa (nareszcie go spotkamy) i latającego w pobliżu smoka, ale od czego mamy zaklęcie świętego blasku?! Demon pójdzie do piachu i tym razem już tam pozostanie!

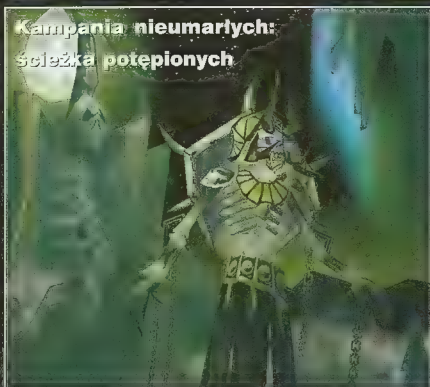


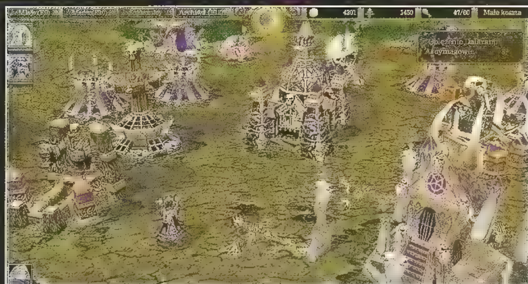






Kampania nieumarłych: ścieżka potępionych





Ekonomia

Zacznijmy od kilku wyjaśnień dotyczących stawiania budynków. W odróżnieniu od innych ras, możemy to robić wyłącznie na zbezczeszczonej ziemi. W tym celu musimy najpierw postawić Nekropolię lub nawiedzić kopalnię. Akolici nie uczestniczą w stawianiu budynków- oni rzucają wyłącznie czar początkowy, dzięki czemu mogą natychmiast zająć się kolejną budową. W kopalni może jednocześnie pracować 5 Akolitów, kolejnym plusem jest to, iż nie muszą oni transportować złota do Nekropolii- natychmiast wędruje do naszego skarbca. Proponuję więc przejmować każdą kopalnię w okolicy. Zdobywaniem drewna zajmują się oddzielne jednostki Ghule. W razie potrzeby możemy wykorzystać je również do walki. Nieumarli potrzebują bardzo mało drewna więc trzy Ghule w zupełności wystarczą. Znakomitą zdolnością jest możliwość rozbudowywania dających pożywienie Zikkuratów do Wież Duchów. W ten sposób nasze bazy małym kosztem staną się prawdziwymi twierdzami. W większości misji, 4 wieże duchów w zupełności wystarczą do obrony. Pamiętajcie, by je regularnie remontować!

Armia

W początkowej fazie kampanii nasze siły są bardzo skromne. Ghule i nekromanci są bardzo słabi, a wozy mięsa są skuteczne jedynie przy walce z dystansu. Zmuszeni będziecie użyć chyba najefektowniejszej zdolności truposzy - wykorzystywanie zwłok. Można je zdobyć z pola bitwy albo o wiele prościej - z naszego cmentarza. Wozy mięsa potrafią je „konserwować" i transportować, dzięki czemu używamy ich w dogodnym dla nas momencie. Najlepiej skorzystać ze zdolności nekromantów - jedne zwłoki służą do stworzenia dwóch szkieletów. A ci potrafią znakomicie przyłożyć! Gdy tylko zbliża się potyczka zrzucamy zwłoki z wozów, zmieniamy je w szkielety i posyłamy do boju. Następnie zbieramy zwłoki pokonanych i zaopatrzeni w nowy „surowiec" udajemy się dalej. W późniejszym etapie nasza armia powinna składać się wyłącznie z potężnych plugastw i lodowych żmij. Stawiamy na jakość, a nie ilość. Uzupełnieniem będą jednostki pomocnicze - nekromanci z zaklęciem okaleczenia i Banshee wyposażone w klątwę. Oczywiście gdy zamierzamy atakować bazę wroga, zawsze musimy zabrać wozy mięsa. Im więcej, tym szybciej zmieni się ona w kupkę gruzu.

Bohaterowie

Podczas naszej przygody poprowadzimy dwóch Bohaterów: rycerza śmierci **(1)** i lisza **(2)**. Ten pierwszy, reprezentowany przez Arthasa **(3)**, powinien jak najszybciej doprowadzić do perfekcji zaklęcie wstęgi śmierci. Jest ono odpowiednikiem czaru święty blask i tym razem posłuży do zabijania wszystkich „dobrych" przeciwników. Olbrzymim ulepszeniem okaże się ożywienie martwych. Podobnie jak wskrzeszenie, używamy go w czasie krwawych bitew obfitujących w trupy zarówno po naszej, jak i stronie przeciwnika. Na koniec szkolimy zdolność przeklętej aury, zwiększającej możliwości towarzyszących nam jednostek. Czar pakt śmierci jest tu zupełnie nieprzydatny. Drugi z Bohaterów, lisz Kel'thuzad **(4)**, powinien wyspecjalizować się w zabójczej novie mrozu. To potężne zaklęcie znakomicie nadaje się do osłabiania szarżującej na nas armii wroga, zadając im wielokrotne obrażenia. Niezwykle przydatna okaże się zbroja lodu - korzystajcie z niej często, szczególnie jeśli nasza jednostka ma wiele punktów życia (Arthas, lodowy żmij). Czar śmierć i rozkład również mają zalety, jednak ilość many, jakiej wymagają, i wolność regeneracji skutecznie mnie do niego zniechęcają. Natomiast mroczny rytuał tradycyjnie jest nieporozumieniem i zalecam nie używać go.





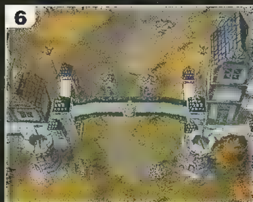
Rozdział pierwszy

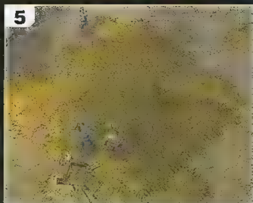
Pełznąć przez prochy

Główna misja:
1. Uratuj Akolitów. A) Uratuj 20 Akolitów. B) Arthas nie może zginąć.

Dodatkowa misja:
2. Znajdź cmentarz. A) Doprowadź Arthasa na cmentarz. B) Arthas nie może zginąć.

Ach, jak dobrze jest być złym! Budzić przerażenie wśród śmiertelników. Spoglądać w ich błagające o litość oczy i za chwilę zadać śmiertelny cios! To wszystko czeka nas w najbliższych misjach – zatem najwyższa pora zaczynać. Udajemy się na zachód, odnajdując pierwszego akolitę. Nie jest trudno ich rozpoznać, albowiem mają na sobie czerwone kubraczki **(5)**. Podążając na zachód, odnajdziemy drugiego wyznawcę. Niestety wieśniacy zaalarmują straże, trzeba więc będzie ubić pobliskiego piechura. Ta sytuacja powinna być dla was nauczką. Po pierwsze - zawsze zaczynajcie od zabijania wieśniaków, nim ci narobią krzyku. Po drugie - unikajcie walk z nieprzyjacielem, nasze siły są niewielkie i łatwo można nas pokonać. Po trzecie - gdy już musicie walczyć, regularnie leczcie ghule za pomocą wstęgi śmierci. Udając się dalej na zachód, odnajdziemy trzeciego akolitę, który poinformuje nas o pobliskim cmentarzu. Dalej odnajdziemy cień. Jest on znakomitym zwiadowcą, albowiem pozostaje niewidzialny dla przeciwnika. Szkoda tylko, że nie może atakować. :(Od tej pory cień powinien zawsze kroczyć przed wami - dzięki niemu poznamy rozstawienie straż wroga. Przy jeziorku odnajdziemy czwartego akolitę, piąty znajduje się na południu. Uwaga na patrol, który kręci się w pobliżu! Ostrożnie podążamy do południowo-zachodniego narożnika mapy. Tu znajduje się szósty wyznawca kultu, wcześniej zabijcie towarzyszących mu wieśniaków. Wjeżdżamy do miasta położonego na północy. Ale tą niestrzeżoną bramą, **(6)** ścieżką z lewej strony. W północnej części miasta znajduje się dwóch kolejnych akolitów, dziewiątego odnajdziemy, gdy odbijemy na wschód. Przed nami cmentarz - zadanie wykonane, a nasze szeregi zasiliły 3 szkielety i 2 ghule. Z taką grupą możemy już wdać się w walkę. Pamiętajcie, by cały czas leczyć jednostki i żadnej nie stracić! Podążamy na północ i koło bramy odbijamy na zachód. Wioska jest atakowana przez bandytów. W okolicy znajduje się czterech wyznawców - wystarczy tylko dobrze się rozejrzeć. Uważajcie, bo w północno-zachodnim narożniku mapy znajduje się obóz bandytów, po wkroczeniu do którego natychmiast zostaniemy zaatakowani. Za to zdobędziemy pajęczy pierścień (zwinność +2) i miksturę leczenia. Wracamy na wschód, niszczymy bramę i wkraczamy do miasta. Przy samej bramie znajduje się czternasty już akolita, piętnasty chowa się tuż obok w zagrodzie owiec (możemy się tylko domyślać, co zboczeniec z nimi robi). ;) Wciąż kierujemy się na wschód i na końcu miasta odbijamy na południe. Przy klatkach odnajdziemy aż czterech akolitów, wcześniej jednak zmuszeni jesteśmy stoczyć potyczkę z obrońcami miasta. I to już prawie koniec, ostatni wyznawca znajduje się niedaleko, bo w południowej części miasta. Załoga skompletowana, zadanie wykonane **(7)**!







Rozdział drugi

Wykopując trupy

Główne misje:
1. Zabierz szczątki. A) Zabij Paladyna. B) Sprowadź Arthasa do grobowca Kel'thuzada. C) Arthas nie może zginąć.
2. Załóż bazę. A) Zbuduj nekropolię. B) Nawiedź kopalnię złota. C) Zbuduj kryptę. D) Zbuduj 3 Zikkuraty. E) Zbuduj cmentarz.
3. Zdobądź urnę. A) Zabij Paladynów. B) Zabierz urnę.

Przemy na wschód, eliminując wszystko, co stanie na naszej drodze. Wozy z mięsem służą jako katapulty i wykorzystujemy je do niszczenia wież strzelniczych wroga. Po zabiciu Paladyna wystarczy zbliżyć się do grobowca **(8)**. Zakładamy bazę i równocześnie nawiedzamy kopalnię. Nie musimy się spieszyć, co pewien czas przeciwnik będzie atakował, ale bardzo małymi grupkami, które natychmiast trafią do piachu. Po wykonaniu zadania, związanego z rozbudową, zaczynamy przygotowywania do akcji ofensywnej. Na cmentarzu opracowujemy wszystkie ulepszenia, przekształcamy nekropolię w salę umarłych i stawiamy rzeźnię. Tworzymy 5 wozów, 15 ghuli i ruszamy na północny zachód z atakiem na pierwszego z Paladynów **(9)**. Kilka pocisków z mięsa i zostanie po nim wspomnienie. Leczymy rany i podążamy na południowy zachód w celu ubicia drugiego „obrońcy wiary". Ta potyczka będzie znacznie trudniejsza, ale co to dla nas **(10)**! Czas na starcie finałowe. Urny pilnuje nasz stary „przyjaciel" - Uther. Cóż to będzie za pojedynek! Jest on bardzo silnym łobuzem (10 poziom), dlatego nie zlekceważcie „dziadka" i zaatakujcie go całą grupą. Teraz z jego jeszcze gorących zwłok pozostaje zabrać upragnioną urnę i wyrzucić z niej prochy szanownego tatusia. ;-)







Rozdział trzeci

Wieczne królestwo

Główna misja:
1. Brama elfów. A) Zniszcz bramę Wysokich Elfów (niebieska), strzegącą bramy.

Dynamicznie rozbudowujemy bazę. Za chwilę zmuszeni będziemy ubić nachalną elficę - co też sobie ona, kurczę, myślała?! Ataki wroga będą sporadyczne, ale mimo wszystko warto rozbudować kilka Zikkuratów w wieże duchów. Przygotowujemy się do ofensywy. Moja armia liczyła 5 wozów i 10 nekromantów. Kierujemy się na wschód i w oznaczonym miejscu wozami niszczymy drzewa blokujące przejście **(11)**. Przy okazji można wyciąć drzewa na północy i zniszczyć ukryty za nimi obóz gnolli, zapewniając sobie świeżutkie zwłoki. ;) Niszczymy pierwszą osadę elfów. Pamiętajcie, by cały czas tworzyć szkielety i zlecać im „brudną" robotę. Odbijamy na południe, ewentualnie robimy zakupy w sklepie goblinów i przystępujemy do zniszczenia kolejnej osady nieprzyjaciela. Kierujemy się na południowy zachód, przekraczamy most i sprawnie ubijamy elfy, które pilnują sklepu goblinów **(12)**. Przed nami, na południowym wschodzie, najlepiej jak do tej pory broniona wioska cholernych „długouchych". Nie zaszkodzi ściągnąć posiłki z bazy. Równamy ją z ziemią i w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku leczymy rany. Na koniec przemieszczamy naszą plugawą armię na wschód, niszczymy posterunek broniący mostu i wkraczamy do ostatniego miasta elfów **(13)**. To właśnie tutaj znajduje się brama, którą mamy zniszczyć, jednak by się do niej dobrać, musimy zburzyć wszystkie budynki wroga. Z wozów wyrzucamy zwłoki, tworzymy hordę szkieletów i po chwili wykonujemy taniec zwycięstwa na grobach pokonanych. Ach, jak wspaniale jest być „tym złym"! ;)





Rozdział czwarty

Klucz trzech księżyców

Główne misje:
1. Trzy księżyce. A) Zniszcz trzy ołtarze Wysokich Elfów. B) Zbierz wszystkie trzy Księżycowe Kryształy.
2. Bramy Silvermoon. A) Doprowadź Arthasa do Bramy.

Poloneza czas zacząć! Podążamy na wschód eliminując Smocze jastrzębie przeciwnika. W pobliżu kopalni złota zakładamy bazę i rozpoczynamy jej pełną rozbudowę. Przynajmniej 5 Zikkuratów zamieńcie w Wieże Duchów, iż bowiem przeciwnik dość często będzie atakował nas z powietrza. Mapa podzielona jest na 6 wysp które nie mają z sobą połączenia lądowego. Ale i na to znajdzie się sposób. Na wschodzie znajduje się Laboratorium Goblinów **(14)**, w którym za drobną opłatą możemy zakupić Sterowce. Po opracowaniu wszystkich zwiększających siłę naszych wojsk technologii, przystępujemy do pierwszego nalotu na obóz wroga położony na wschodzie. Moja armia składała się z 2 Wozów, 5 Biesów i 4 Nekromantów. Sprawnie demolujemy bazę, palimy Ołtarz królów **(15)** i z jego prochów zabieramy pierwszy Kryształ księżyca. W północnej części wyspy znajduje się teleport **(16)**. Ten sposób











podróżowania jest o wiele za bardzo ryzykowny- omijajcie je z daleka. Wracamy do naszej bazy, a stąd udajemy się na wyspę położoną w północno zachodniej części mapy. Lecimy „objazdem" ponieważ wyspa w centrum mapy jest naszpikowana Wieżami strzelniczymi, a poza nimi nie ma na niej nic godnego naszej uwagi. Kolejna baza wroga również szybko obróci się w proch, a z Ołtarza zabierzemy następny Kryształ. Przed nami ostatnia potyczka. Leczymy odziały, z bazy ściągamy posiłki i lecimy na wschód. Wróg zaciekle będzie się bronił, ale naszych truposzy nie powstrzymają żadne Elfickie strzały! Kolejny Ołtarz runie dzięki czemu skompletujemy Księżycowy kryształ. Teraz wystarczy przewieźć Arthasa do bramy która znajduje się w północno wschodnim narożniku mapy i bez wdawania się w walkę z obrońcami ustać w magicznym kole **(17)**. Wrota to serca Silvermoon stoją otworem!

Rozdział piąty:

Upadek Silvermoon

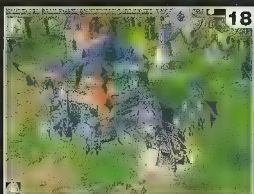
Główna misja:
1. Studnia słońca. A) Pokonaj strażników studni słońca.

Dodatkowe misje:
2. Sylvanas Windrunners. A) Zniszcz bazę Sylvanas.
3. Gońcy z Silvermoon. A) Zlikwiduj każdego gońca, którego wyśle Sylvanas. B) Nie dopuść, by wieści o tobie doszły do Silvermoon.

Nasza zabawa zaczyna się od ataku Sylvanas. Korzystamy z zaklęcia wstęgi śmierci i już po



chwili oglądamy jej zgon. Niestety już śmierć byłaby za piękna na to, by mogła być prawdziwa. ;) Standardowo rozbudowujemy bazę i tworzymy armię. Już za chwilę otrzymamy dwa nowe zadania. Za pomocą gargulców, które właśnie przystano nam do pomocy, blokujemy drogi wychodzące z bazy Sylvanas. Drogi są trzy i goniec będzie musiał podążać którąś



z nich. Po „namierzeniu" na pomoc ściągamy pozostałe gargulce i po chwili pozbawiamy gońca ochoty do życia. ;) Ponieważ każda zabawa kiedyś się nudzi, najwyższa pora zetrzeć bazę elfki w proch, co ostatecznie rozwiąże problem z gońcami. Osada wcale nie jest broniona kiepsko - i do jej unicestwienia trzeba ekipy złożonej z trzech wozów, 5 biesów, 3 nekromantów i 5 gargulców do pomocy. Warto wykorzystać umiejętność tych ostatnich i gdy będą im się kończyły punkty życia, zamienić się w kamienny posąg. Gdy już spalimy wszystkie budynki **(18)**, czeka nas nagroda - elfka zostanie zamieniona w Banshee. Czyż to nie piękna nagroda za znoszenie jej upierdliwości? Jak przyjemnie będzie patrzeć, gdy zacznie mordować własne ukochane elfy! Równocześnie zyskujemy możliwość trenowania Banshee w świątyni potępionych. Ze zwłok elfki zabieramy wspaniały kaptur przebiegłości (+4 do zwinności i inteligencji) i przygotowujemy się do wykonania głównego zadania. Na południowym zachodzie od ruin osady Sylvanas odnajdziemy obóz najemników **(19)**. Ogry są wprawdzie powolne, ale bardzo wytrzymałe. Pora na ostateczny atak. Wkraczamy od zachodu do Silvermoon i niszcząc wieże



strzelnicze i kosząc obrońców, posuwamy się na południowy wschód, w kierunku studni słońca. Bronią jej cztery potężne golemy **(20)** - starajcie się ubijać je po kolei. Kiedy ostatni z nich padnie martwy, wystarczy podjechać Arthasem do studni. Witaj ponownie, Kel'thuzarze, mam nadzieję, że się nie gniewasz, iż kiedyś cię zabiłem. ;)

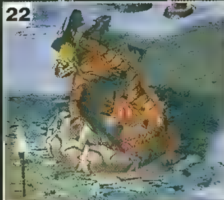
Rozdział szósty

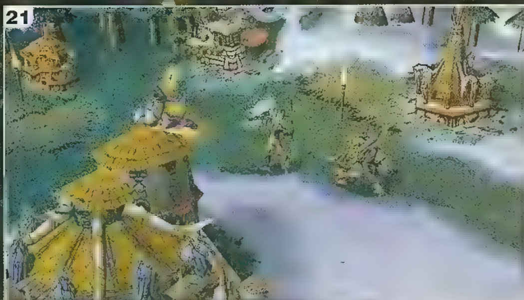
Czas czarnej skały!

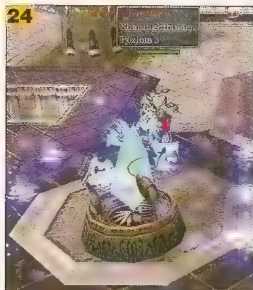
Główna misja:
1. Brama demonów. A) Zniszcz obozowisko orków wokół Bramy Demonów.

Dodatkowe misje:
2. Bohaterowie orków. A) Zabij Throk'Ferotha. B) Zabij Mazrigosa. C) Zabij Khanzo. D) Zabij Genjurosa. E) Zabij Jubei'thosa.

To będzie trudna i długa misja. Jednak dalej będzie jeszcze gorzej ;) Po tej optymistycznej wiadomości zabieramy się do pracy. Możemy rekrutować lodowe żmije. Od samego początku będą nas nękać ataki wroga - pierwszy nastąpi już za sekundkę, tak więc zgrupujcie wszystkie wojska we wschodniej części bazy. Przy zwłokach zabitego Herosa odnajdziemy „Księgę zdrowia" - i uaktywni się nowe zadanie. Oj, czeka nas wiele pracy! Zaczynamy od obrony. Na północy i wschodzie wybudujcie wiele wież duchów, których zadaniem będzie powstrzymanie ataku wroga. Nasza armia nie musi być szczególnie liczna: 3 wozy, 5 gargulców i 3 lodowe żmije wystarczą. Od dziś stawiamy na jakość, nie ilość. Najpierw proponuję wyruszyć na południe, zniszczyć drzewa z lewej strony, zabić gnolle i zabrać maskę Subi (o 50% szybsza regeneracja many). Pomalutku, acz konsekwentnie eliminujemy orki. Zaczynamy od najechania bazy niebieskich, która znajduje się na wschodzie. Do wykonania zadania wystarczy zabijać Bohaterów. Drugi atak prowadzimy na północy na pomarańczowych **(21)** - wcześniej eliminujemy blokujące naszą drogę czerwone smoki (nagroda - szpony ataku +9). Trzeci atak prowadzimy na południowym wschodzie. I znów najpierw zabijamy smoki (amulet witalności - 100 punktów życia), by później zrównać z ziemią bazę brązowych. To już prawie koniec - teraz wystarczy udać się na daleki wschód, spalić osadę błękitnych i już możemy przygotowywać się do ostatecznej bitwy. A będzie ona niezwykle trudna i zacięta! Główna baza orków, którzy pilnują Bramy Demonów, znajduje się w północno-zachodniej części mapy. Pełno w niej wież, obrońców i niestety czerwonych smoków. Nasza armia musi składać się z ok. 5 lodowych żmij, 15 gargulców i 5 wozów. W Kościelisku opracujcie zamrażające zionięcie - będzie bardzo przydatne. Przystępujemy do ataku. Po pierwsze - wzmocnijcie pancerz żmij czarem Kel'thuzada, zbroja mrozu. Po drugie - Arthas cały czas powinien czuwać nad zdrowiem lodowych żmij. I wreszcie po trzecie - po wtargnięciu do bazy zniszczcie albo zaatakujcie zamrażającym zionięciem Smocze Gniazdo **(22)**, by trwale uniemożliwić nieprzyjacielowi tworzenie tych paskudnych bestii. Teraz powinno być już bezproblemowo. Zabijamy bohatera czerwonych i niszczymy wszystkie ich budynki. Brama jest nasza.


22


21



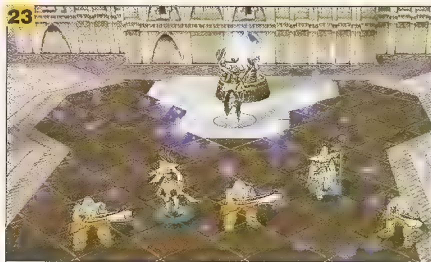


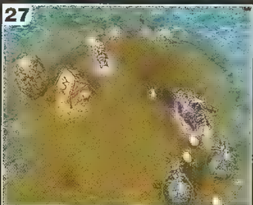
Rozdział siódmy

Oblężenie Dalaranu

Główna misja:
1. Trzech arcymagów. A) Zabij pierwszego. B) Zabij drugiego. C) Zabij Antonidasa.

Będzie trudno. Miasto chroni aura, która samodzielnie zadaje obrażenia wszystkim jednostkom nieumarłych, jakie znajdują się w jej obrębie. By zakończyć działanie aury, należy zabić arcymagów, którzy ją utrzymują. Jest ich trzech - każdy odpowiada za własną część miasta. Tyle wyjaśnień, czas zacząć działania. Rozbudowujemy miasto, skupiając się wyłącznie na treningu wozów (ok. 4) i lodowych żmij (jak najwięcej). Arthasem wyruszamy na zachód, ubijając znajdującego się tam maga. Przy jego zwłokach i zgliszczach chaty odnajdziemy kamień zdrowia i miksturę antymagii, zapewniającą odporność na czary przez 90 sekund. Czas na misję w rodzaju tej Rambo. Używamy mikstury i wyłącznie Arthasem wkraczamy do miasta. Trzeba się spieszyć! Kierujemy się na północ i wspomagając się wstęgą śmierci, zabijamy pierwszego arcymaga **(23)**. To jednak nie koniec. Przedzieramy się przez siły wroga (kolejno - na zachód, północ, wschód, północ i do oporu - na zachód) i wymierzamy sprawiedliwość drugiemu z arcymagów **(24)**. Będzie to zadanie trudne, Arthasowi prawdopodobnie nie starczy sił, by wrócić. Zawsze możemy go wskrzesić lub w krytycznym momencie użyć zwoju z czarem miejskiego portalu (można go kupić w sklepie goblinów na wschodzie). Teraz, gdy bariera w większości miasta znikła, możemy doń wkroczyć z naszymi wojskami i spokojnie, acz konsekwentnie zabijać obrońców. Na północy znajdują się dwie skrzynie - w niej odnajdziemy golemy. Aura nie zadaje im obrażeń, zatem znakomicie nadadzą się do zgładzenia ostatniego arcymaga. Podążamy na zachód i dokładnie palimy bazę wroga, kroczymy na północ, odbijamy na wschód i przejmujemy w posiadanie fontannę zdrowia. Dalej, na wschodzie dobieramy się do krypty, wyciągając z niej wiele przydatnych przedmiotów. I na koniec niszczymy pobliską bazę nieprzyjaciela. OK, na północny przed nami ponownie aura, więc trzeba nieco wysilić szare komórki. Posyłamy w nią tylko Arthasa i golemy, którzy eliminują obrońców i dobierają się do dwóch nowych skrzyń. W niej znajdują się niebieskie smoki i pająki. Nasza armia stworzeń odpornych na aurę rośnie. Czas na frontalny atak. Arcymag **(25)** znajduje się w centrum mapy - na północnym zachodzie - tam też kierujemy wszystkie nasze oddziały. Ja rzuciłem do ataku również 7 lodowych żmij, by na chwilę zajęły uwagę jednostek wroga. Antonidas jest dość wytrzymały, ale dwukrotne uderzenie czarem wstęgi śmierci, ciosy golemów i niebieskich smoków błyskawicznie wyślą go do piachu. Księga jest nasza!





Rozdział ósmy

Pod Płonącym Niebem

Główna misja:
1. Archimonde. A) Kel'Thuzad musi przetrwać 30 minut.

Dodatkowa misja:
2. Goblińskie miny. A) Zdobądź goblińskie miny.

Z pozoru jest to prosta misja - ot, przetrwać. Nic bardziej mylnego! Przeciwników mamy trzech. Północ, wschód i zachód - z każdej strony grożą nam ataki; nasza baza musi być dokładnie i równomiernie strzeżona. Po pierwsze 6 wież duchów ustawionych w jednej linii z każdej strony. Do tego po dwóch akolitów, którzy regularnie je reperują. Za wieżami dwa lub trzy wozy mięsa - do niszczenia machin oblężniczych wroga. I wreszcie po bokach kilka biesów podziemi, wzmocnionych jednostkami podesłanymi nam przez Płonący Legion; te regularnie leczymy w fontannie zdrowia **(26)**. Jako uzupełnianie tworzymy grupę gargulców bądź lodowych żmij - wróg będzie masowo atakował nas jednostkami latającymi (z zachodu i północy). Potrzeba będzie dużo złota, więc przejmijcie kopalnię znajdującą się na wschodzie. Arthas może wyruszyć na północ i po zabiciu arcymaga **(27)** zagarnąć pierścień ochrony +5 i „Księgę siły" +1. Na zachodzie w skrzyniach odnajdziemy goblińskie miny, razem sztuk 12. Rozłóżcie je tuż przed wieżami duchów lub samym Kel'Thuzadem. Zawsze to jakaś pomoc. Główny atak wroga jak zawsze zacznie się niecałe 2 minuty przed końcem czasu. Jeśli wrogowie przełamią wasze szyki i dostaną się w pobliże Kel'Thuzada, zawsze możecie go leczyć za pomocą wstęgi śmierci. Choć tego oczywiście wam nie życzę! Pamiętajcie, by podczas głównego ataku w pierwszej kolejności zniszczyć machiny oblężnicze, a gdy trup będzie ścielił się gęsto, użyć czaru ożywienia martwych. Na pewno sobie poradzicie i obejrzycie znakomity film kończący kampanię! W tym miesiącu to już niestety koniec naszej przygody z Warcraftem, jednak już niedługo część druga solucji i dalsze koleje bohaterów tej pasjonującej historii. Poprowadzimy do boju waleczne orki i tajemnicze Nocne Elfy. Jak na zawodowców przystało, ukończymy każdą dodatkową misję i wyciśniemy z gry ostatnie soki. Obiecuję!

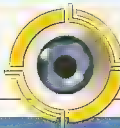




Die Hard: Nakatomi Plaza

Być jak Bruce Willis... a raczej John McLaine.

Producent: **Fox Interactive**
Dystrybutor: **Play-It**
Gatunek: **FPP**
Wymagania: **PIII 500, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB**
Inne platformy: **nie**



RZUT OKIEM



Pan Takagi był na tyle uprzejmy, że przysłał po ciebie limuzynę. Miły, choć może nieco zbyt rozgadany szofer przywozi cię na bożonarodzeniowe przyjęcie, jak zwykle w złym czasie i w niewłaściwym miejscu. Tak zaczyna się kultowy film "Szklana pułapka", tak też zaczyna się gra Die Hard: Nakatomi Plaza, w której będziesz mógł poczuć się jak prawdziwy twardziel z cynicznym grymasem na stałe przyklejonym do twarzy.

Chociaż Die Hard: Nakatomi Plaza to gra, która mimo że odstaje od ideału gatunku FPP, zdobyła sobie duże grono zwolenników. Wszystko zapewne za sprawą filmowej licencji, dzięki której nie kierujesz byle jakim policjantem po służbie, ale samym Johnem McLainem, doskonale zagranym w filmie przez Bruce'a Willisa.

Dzięki naszej solucji bez kłopotu zmieciesz z powierzchni ziemi terrorystów, którzy opanowali wieżowiec Nakatomi Plaza i uratujesz swoje stojące na krawędzi małżeństwo. A przy okazji dowiesz się, jak rozwiązać problem kilku bugów pojawiających się w grze.



Porady ogólne

Apteczki znajdziesz zwykle w pomieszczeniach służbowych, toaletach, kuchniach. Raczej nie w "salonach", salach konferencyjnych itp. pomieszczeniach.

Jeśli masz problemy z przejściem przez jakieś drzwi, choć są otwarte, kucnij - i przechodź.

Gdybyś przypadkiem się zgubił, idź tam, gdzie strzelają.

Zwracaj uwagę, gdzie znajdują się drzwi z napisem EXIT, często będziesz z nich korzystał opuszczając dany poziom.

Misja: Nakatomi Plaza

1. Znajdź Holly
2. Uzbrój się
3. Ucieknij niezauważony

Jesteś w holu Nakatomi Plaza. Przed tobą recepcja. Podejdź tam i dowiedz się, gdzie możesz znaleźć żonę. Recepcjonista podpowie ci, abyś poszukał w komputerze. Naciskaj ekran przed sobą do chwili, aż dowiesz się, gdzie jest Holly. Pamiętaj, że używa panieńskiego nazwiska Genero. Znajdziesz ją na 34 piętrze, a tam dostaniesz się windą. Będzie aktywna dopiero po rozmowie z recepcjonistą. Jeśli wciąż stoisz przed recepcją, idź w lewo. Działa tylko jedna winda - pierwsza po lewej. Przywołaj ją przyciskiem przy drzwiach (klawisz aktywacji - domyślnie F). W windzie naciśnij tablicę z numerami pięter i heja do góry, prosto na świąteczną imprezę. Kiedy dojedziesz na miejsce, w holu przywita cię pan Joe Takagi i zaprowadzi wprost do Holly. Chciałbyś umyć ręce, więc Holly pokaże ci łazienkę. Słyszysz strzały. W Nakatomi Plaza pojawili się terroryści.



W łazience koło lustra leży pistolet - weź go. Teraz szybko wyjdź z łazienki. Najpierw do pokoju, potem na korytarz i prosto do wyjścia (drzwi z napisem Exit - później skorzystasz z nich nieraz). Bądź szybki, wyjdź stamtąd, zanim pojawią się terroryści. W razie wymiany ognia - nie masz szans.



A może by tak wezwać straż?





Daj pan przymierzyć te lakierki.

Misja: Fałszywy alarm

1. Włącz alarm
2. Znajdź i zabij Tony'ego
3. Przeszukaj jego zwłoki

"Dlaczego ich nie powstrzymasz, John? Bo też będziesz martwy... Myśl, do cholery, myśl!".

Przed Tobą korytarz. Idź prosto, nie wchodź do żadnego pomieszczenia. Korytarz zaprowadzi cię wprost do alarmu przeciwpożarowego. Włącz go. Obok wisi też topór, ale ten nie będzie ci potrzebny. Kiedy włączysz alarm, pojawią się terroryści. Zabij ich. Właśnie zdobyłeś pistolet maszynowy. Idź tam, skąd wyszli terroryści.

Przejdź przez to pomieszczenie. Dalej kieruj się tam, skąd wydobywają się głosy rozmowy. Kiedy przejdziesz przez pomieszczenie, które właśnie "oczyściłeś", trafisz na korytarz. Ooo... topór .Tym razem przyda się. Ale najpierw ucisz kolesi, którzy mogliby ci przeszkadzać w wyrąbywaniu sobie drogi. Kiedy już będzie cicho i spokojnie weź topór i rozpraw się z dechami, które zagradzają przejście. Dwa kroki dalej spotkasz Tony'ego z kumplami. Strzelaj, strzelaj i strzelaj, aż oni przestaną - będą martwi.

Podejdź do ciała Tony'ego. Nieopodal leży CB-radio i zapalniczka, weź je ze sobą. I jeszcze jedno: cały czas latasz na bosaka, może tak lakierki Pana Terrorysty? Spróbuj przymierzyć. Koniecznie.

Misja: Saper

1. Zabij sapera
2. Znajdź nożyce do cięcia drutu
3. Dezaktywuj bomby
4. Znajdź drogę na dach

Pik, pik, pik... Co to za dźwięk? Pobudka, Johnny, nie ma czasu na marudzenie. To, co tak nieznośnie pika, to C4, inaczej mówiąc - bomby. Należałoby je rozbroić. Tylko jak? Przeciąć kabelki - to takie proste. Problem w tym, że nie masz nożyc do cięcia drutu. Za to ma je ktoś, kto te bomby instalował. I był tu przed chwilą. Wejdź po drabince na ścianie. Teraz otwórz drzwi po lewej stronie, i po bombach jak po sznurku. Będą wciąż uporczywie przypominać o tym, że nie masz zbyt wiele czasu. Niecałe pięć minut. Jednak zaprowadzą cię wprost do sapera. Cały czas idąc wąskim korytarzem, dojdziesz do dużego pomieszczenia. Oprócz innych złych facetów, będzie tam również saper. To ten za pudłami, najbardziej oddalony od drzwi, którymi wszedłeś. Zastrzel go (oczywiście innych też). Teraz masz nożyce do cięcia drutu. Zacznij dezaktywować bomby, przecinając nożycami kable. Zacznij od pierwszej, którą masz obok siebie. Później, wracając tą samą drogą, jaką przyszedłeś, zrób to samo z innymi. Jest ich siedem. Nie zapomnij o jednym małym pomieszczeniu przylegającym do korytarza. Małe z urządzeniami pod napięciem. Pikanie detonatora pomoże ci o nim nie zapomnieć. Udało się? Czas znaleźć drogę na dach. Powróć do pomieszczenia, w którym dopadłeś sapera, stamtąd schodami dostaniesz się na dach.


Nie zapomnij o tym pomieszczeniu.


To ty masz nożyczki.


Zostało niewiele czasu.

Misja: Na dachu

1. Wezwij pomoc
2. Znajdź drogę przez bramkę
3. Uciekaj przez drzwi

Po wejściu na dach przez CB-radio wezwiesz pomoc. Teraz zejdź po drabince nieco niżej, do budek ze skrzynkami rozdzielczymi. Możesz je otworzyć jednym strzałem w kłódkę. Widzisz dwa kable: czerwony i niebieski. Przetnij czerwony, bo inaczej poczujesz się jak bożonarodzeniowa choinka. Użyj nożyc podobnie jak w przypadku rozbrajania bomb w poprzedniej misji. Znajdziesz trzy takie skrzynki. Po odcięciu prądu brama stanie otworem.

Biegnij przez nią aż do wyjścia. Naprawdę radzę się spieszyć, bo złych ze spluwami wcale nie ubywa.





Misja: W dół szybu

1. Znajdź drogę wyjścia
2. Unieruchom wiatrak

Wejdź w drzwi z napisem Strong Wind. Teraz musisz uważać, by nie wciągnął cię wiatrak. Poruszaj się po prostu przeciwnie do siły jego ciągu - w kierunku skrzynki, która jest zaraz za drzwiami po lewej stronie. Odstrzel kłódkę, chociaż od razu zaznaczam, że będziesz miał kłopoty z wycelowaniem. Nieźle dmucha. Przecinać kable już potrafisz - więc do dzieła. Później przejdź przez nieruchomy już wiatrak i po drabince - na dół, ostrzeliwując się cały czas. Kiedy przejdziesz przez drzwi, wyjdzie z nich ktoś, kogo zastrzelisz. Jego ciało wpadnie w kratę i utoruje ci przejście. Po prostu wejdź do szybu.

Misja: Witamy na przyjęciu

1. Bądź cicho
2. Znajdź sposób, by wezwać pomoc
3. Opuść piętro, zanim zjawią się posiłki

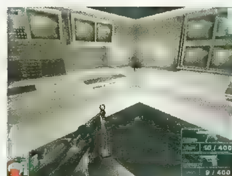
Idź szybem. Kiedy znajdziesz się nad pokojem, nie hałasuj. Poczekaj, aż niebezpieczeństwo minie. Po wyjściu z szybu kieruj się do wyjścia - drzwi z napisem Exit. Teraz trochę sobie postrzelasz. Depcz po piętach terrorystom. Gdy ucichnie, wpadniesz na genialny pomysł, by wezwać pomoc. Jak? Wyrzuć ciało (klawisz - użyj) terrorysty przez okno.

A teraz szybciutko do wyjścia, zanim wpadną koledzy tych, których wystrzelałeś.


Może byś się przewietrzył?

Misja: Wykwalifikowany serwisant

1. Znajdź drogę na parking
2. Dostarcz moc do generatorów
3. Idź na parking


Tutaj leży kod do Utility room.



Tu przestawiasz dźwignię.

Widzisz drzwi do cafeterii? Jeszcze nie czas na małą czarną, ale drzwi warto zapamiętać. Wciąż idź przed siebie ciągiem korytarzy, pokonując kolejne dwuskrzydłowe drzwi.

W pomieszczeniu, w którym dwaj twardziele głowią się nad mapką rozłożoną na niebieskich beczkach, skręć w lewo. Potem w drzwi na prawo. Ciemno. Tutaj, na stole obok komputerów, leży kod do drzwi z napisem Utility Room. Taka mała żółta kartka. Masz go? To wracaj tą samą drogą, skąd przyszedłeś - pokój, którego szukasz, jest na początku korytarza. Wejdź tam i przestaw dźwignię, następnie przesuń suwak Security. Jest na tablicy przy drzwiach wejściowych. Teraz powrót do pokoju, z którego wziąłeś kod. Tam, wciśnij dwa czerwone przyciski. Wyjdź z tego pomieszczenia - i w prawo. Zamek uniemożliwiający wyjście na parking został otwarty. Idź korytarzem aż do drzwi ewakuacyjnych.

Misja: Ucieczka Argyla

1. Uratuj szofera
2. Doprowadź go do wyjazdu

Wyjdziesz wprost na parking, gdzie właśnie rozgrywa się dramat. Niewinnego szofera dopadli chłopcy Hansa Grubera. Cała twoja robota - nie pozwolić im go zabić. Strzelaj i biegnij za limuzyną, którą Argyl kieruje do wyjazdu. Kiedy dotrzecie tam razem (możesz liczyć na lekką zadyszkę), otwórz bramę wyjazdową. Włącznik znajduje się tuż obok na murze. Jeśli go nie widzisz, dwa kroki w tył po lewej stronie. Prawda, że proste?



Misja: Zgrywając bohatera

1. Porozmawiaj z Argylem
2. Zabij Fritza
3. Znajdź drogę powrotną

Pogadaj z szoferem. Idź dalej. Po rozmowie w hali, do której właśnie wszedłeś, pojawią się trzej terroryści. W czasie walki staraj się nie wystawiać na otwarty ogień. Korzystaj z wszelkich osłon, takich jak skrzynie, beczki itp. W tym czasie ten z karabinem maszynowym stchórzy. Znajdziesz go później. Idź do drzwi na rampie - tam, gdzie stali bandyci. Przejdź przez pomieszczenie z parą. Proponuję kucnąć. W magazynie, do którego wszedłeś, będzie próbował przejechać cię wózek widłowy. Zastrzel kierowcę, zanim jemu się to uda. Zastrzel też innych. Warunek konieczny, aby przejść dalej. Później droga będzie znajoma - w tych korytarzach już byłeś. Wejdź do cafeterii. Strzelaj do wszystkich, ale to chyba oczywiste. Z cafeterii trafisz do kuchni, gdzie w jednym z pomieszczeń z regałami znajdziesz Fritza. Właduj w niego magazynek albo lepiej dwa, tak dla pewności. W agonii pociągnie za sobą regał. To miła wskazówka. Wejdziesz w drzwi, które rzekomo zasłania. Tam trafisz do toalety. Coś tu śmierdzi i jakoś cieplej się zrobiło.

Słaba tu wentylacja czy jak... Trzeba by tam zaglądnąć. Całkiem dobry pomysł, zwłaszcza że to nie wentylacja nawala, tylko ci kolesie, którzy cię gonią, podłożyli ogień. Właź szybko do kanału wentylacyjnego i pospiesz się, bo inaczej się uwędzisz. Idź tak jak prowadzi szyb.


Gdzieś ty się uczył jeździć?


Zbadać sprawę od kuchni.


Trochę tu śmierdzi...

Misja: To nie mój dzień

1. Znajdź drogę powrotną do budynku
2. Przelej wodę
3. Otwórz podwodne wrota

Ale nisko upadłeś - prosto w kanał, a raczej kanały. Za drzwiami słychać strzelaninę.

Niestety musisz tam wejść. Nie próbuj się porozumieć z ludźmi SWAT-u, bo jedynie oberwiesz. Kieruj kroki, a właściwie biegnij w lewą stronę. Staraj się być szybki, inaczej oberwiesz kulkę w plecy od policji. Aha, uważaj, żeby się nie skąpać w otworze na wprost drzwi, którymi tu wszedłeś. Na kąpiel będzie bardziej odpowiedni moment. Idziesz prosto przed siebie, aż z lewej strony zobaczysz niewielką halę ze schodami. To właśnie tam powinieneś się udać. Na podeście z lewej strony powinieneś zauważyć czerwone pokrętło.

Jest duże, raczej go nie przegapisz. Do czego służy? A co tam, przekręć je...

No i dobrze. Właśnie zakręciłeś zawór pary, która mogłaby cię śmiertelnie poparzyć. A gdzie ta para? Nie zakręcaj, to się dowiesz... Nie scho-


Czas na kąpiel.

Misja: Jeden z terrorystów

1. Znajdź kod do drzwi
2. Omijaj strzelaniny

Kiedy wyjdziesz z szybu - aby nie zbłądzić, idź przed siebie "trzymając" się lewej ściany.

Spotkasz kilku gości broniących wejścia. Po ich unieszkodliwieniu w pomieszczeniu, którego bronili, znajdziesz kod. Jest w szafce, pierwszej po lewej stronie. Gdy stamtąd wyjdziesz, wciąż trzymaj się lewej ściany. Trafisz na drzwi, do których będziesz potrzebował kodu z szafki. Teraz prosta droga: w drzwi na lewo i dalej. Nie ma jak się zgubić. Usłyszysz odgłosy strzelaniny - to wymiana ognia między terrorystami a brygadą specjalną. Dalej podążaj w tym samym kierunku. Widzisz chłopaków ze SWAT-u? Niestety nie pomożesz im, zginą na twoich oczach. Cofnij się kilka kroków, a z szybu wentylacyjnego, który mijałeś, wyjdą kolejni kandydaci do likwidacji. No cóż, sami się proszą. Kiedy ich sprzątniesz, wejdź do owego szybu.

Misja: Następstwo

1. Powróć do budynku

W hali, w której właśnie jesteś, pokręć się trochę na dole, zanim wejdziesz na schody. Możesz tam znaleźć nieco przydatnej broni, amunicji i granatów oślepiających. Potem przejdź kratownicami na drugą stronę do dwuskrzydłowych drzwi. Teraz twoim drogowskazem są poręcze, które zaprowadzą cię do wyjścia. W pewnej w chwili wkroczysz w białe korytarze z dwuskrzydłowymi drzwiami. Przechodź je po kolei, aż dojdziesz do holu, który zresztą znasz. Są tam drzwi ewakuacyjne. Właśnie tędy droga.

Misja: Oczyszczanie gniazda

1. Znaleźć i zlikwidować operatora ciężkiego karabinu maszynowego

Ciężkie działo sieje spustoszenie w szeregach policji. Zadanie w sam raz dla ciebie: dopaść drania, który ma to działo. Nic prostszego. Tak jak i droga, która do niego prowadzi. Idziesz holem po wykładzinie - i strzelasz. Uważaj na granaty oślepiające. Kiedy dojdziesz do pomieszczeń (znanych z początku gry), gdzie odbywały się prace remontowe, usłyszysz stukot maszyny do pisania. Nie. To działo wydaje taki dźwięk. Ruszaj za swoim uchem, a trafisz bez pudła (sic). Operator karabinu jest z kilkoma kolegami.



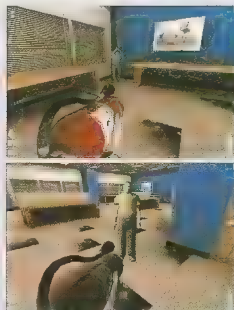


W trakcie wymiany ognia wybiegnie stamtąd. Gdy skończysz z jego kolegami, idź za nim. Zastawił się skrzyniami, skubany... Ale, ale, coś obok niego stoi? Jaka miła niespodzianka: butle z gazem. W co trafić? Wybór należy do ciebie. I w taki oto sposób zdobyłeś nową zabawkę - pukawkę. Teraz powrót tą samą drogą, jaką tu przybyłeś - i do wyjścia ewakuacyjnego.



dząc z podestu wejdź w drzwi, które są tuż przy schodach po lewej. Widzisz skrzynkę za siatką? Wejdź tam, zamiast klucza użyj strzału z karabinu. Otwórz skrzynkę. Zresztą - już to znasz. I znów kable do przecięcia. Ale uważaj! Tym razem należy przeciąć niebieski. W ten prosty i przyjemny sposób otworzyłeś zamek w drugiej siatce. A za siatką? Pokrętło. A do czego służy, już wiesz. I teraz szybko znikaj stamtąd, zanim pojawi się SWAT, źli faceci czy ktokolwiek inny. Wszyscy oni najpierw strzelają, a potem zadają pytania. Którędy? Drzwiami po lewej. I znów kanał. Całkiem niedawno tu byłeś. Nalatałeś się, chłopie, spociłeś... Czas na kąpiel. Wskocz do dziury na wprost drzwi. Tak, tak... tam, gdzie ci tchórze od Hansa, o ile wcześniej ich SWAT (z twoją pomocą) nie wystrzelał. Płyń, a właściwie nurkuj w lewo. Wypływasz na powierzchnię, a tu znów strzelają. To naprawdę nie twój dzień... Przed sobą widzisz dźwignię. Przełącz ją i wracaj do wody. Znów w lewo (jakoś często ostatnio w lewo i w lewo, hm...). Drugi oddech złapiesz w wylocie po drodze. Kiedy wypłyniesz, wyjdziesz na suchy betonowy ląd drabinką w ścianie i znów musisz kogoś zastrzelić. Teraz przejdź przez rozerwane kraty i wejdź do dużego szybu czy też kanału - i dalej przed siebie jak twoje wciąż nieobute nogi niosą.


Tego właśnie szukasz.



Misja: Nieoczekiwany przyjaciel

1. Przekonaj cywila, że jesteś policjantem
2. Ochraniaj go
3. Oczyść mu drogę
4. Doprowadź w bezpieczne miejsce

Struchlały w kącie, w garniturku i z rękami nad głową. Tak właśnie wygląda zabłąkana owieczka. Będzie błagał o życie. Ale ty nie masz zamiaru go zabijać. Nieprawdaż?

Pokaż mu odznakę. Pójdzie za tobą. Gdy tylko usłyszy strzały, będzie chować się po kątach.

Oczyść mu drogę i wróć po niego. Będzie się kulił za jednym z niebieskich przepierzeń.

Przekonaj go (klawisz aktywacji), że nie ma się czego bać - i ruszaj dalej. Ten tchórz znowu wbiegnie do jednego z biurowych pokoi i stwierdzi, że tutaj sobie poczeka, aż będzie spokojniej. OK. Wejdź do pomieszczenia naprzeciw i tam w górę po drabince. Przejdź przez kanał wentylacyjny i zejdź po drugiej stronie. A wszystko po to, aby zdobyć topór, którym wyrąbiesz przejście dla nieoczekiwanego gościa. I znowu musisz po niego wrócić. Gdyby nie chciał się ruszyć, nie przejmuj się. Jeśli droga będzie czysta, idź sam, dogoni cię.

Biegniecie do końca korytarza. Aż do miejsca, gdzie jest przeszklone wejście. Po lewej stronie są drzwi. Spróbuj je otworzyć. Zamknięte? Pan cywil pomoże ci, przynajmniej do tego się przyda. Ale to wszystko, na co go stać, on tutaj poczeka. Ty niestety nie możesz sobie pozwolić na taki luksus, masz przecież jeszcze tyle do zrobienia. Spójrz, ktoś nie zdążył umyć okien, została tylko winda za oknem. Rozbij szybę i wejdź na nią. Włącz ją przyciskiem.


Strzelić czy pogadać?

Misja: Architekt

1. Znajdź architekta
2. Przekonaj go, że jesteś gliną
3. Eskortuj go
4. Odeprzyj atak terrorystów
5. Zejdź w dół szybu

Zejdź z windy do pomieszczenia. Nie masz tu czego szukać - wyjdź na hol. Prosto przed siebie, aż usłyszysz rozmowę. To architekt wzywa pomocy. Chyba zdajesz sobie sprawę, że nie wyglądasz na policjanta? Dlatego pokaż mu odznakę, wówczas uwierzy i pobiegnie za tobą.

Musisz być szybki, szybszy od rozprzestrzeniającego się ognia w holu. Do przodu. Kiedy dobiegniecie do końca, wejdź do pomieszczenia, skąd wyjdą terroryści. Uważaj na nich, żeby cię nie minęli. Koniecznie chcą "pogadać" z architektem. Jeśli im się uda, zakończysz grę. Atmosfera robi się gęsta od dymu. W kolejnym biurze płomienie rozhulały się na dobre.

Ech, ci cywile... Architekt wbiegł do pokoju i stoi w rogu. Pewnie czeka na straż pożarną. Ugaś ogień, a pójdzie za tobą. Żeby się zbytnio nie poparzyć, skacz po stołach do przeciwległego kąta pokoju - do gaśnicy. Teraz musisz odpowiednio gasić płomienie. Od miejsca, w którym stoisz z gaśnicą zaczynając, pod drzwiami, którędy wyjdziecie, dookoła stołu w środku pokoju.

Tak aby utorować mu niejako dwie ścieżki ucieczki. Inaczej dowiesz się, że jest tak przerażony, iż nigdzie się nie ruszy. I uwierz, że tak zrobi. Architekt otworzy drzwi nieopodal gaśnicy. Uff... Było gorąco. Ale dalej wcale nie będzie chłodniej. Eskortuj towarzysza przez następnych kilka pomieszczeń. Dobiegniecie do holu z windami. W czasie kiedy on będzie próbował jedną z nich otworzyć, musisz go osłaniać. Jest! Udało się. Ale niestety winda ruszyła i architekt jest już śp. architektem. Nie pozostało ci nic innego, jak zejść w dół szybu.

Misja: W szybie wentylacyjnym

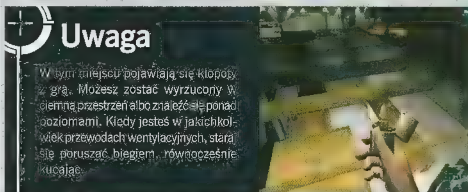
1. Znajdź drogę, by opuścić piętro

Kiedy wyjdziesz z szybu windy, idź holem w lewo. Radzę jednak zerknąć najpierw do toalety w tymże. Oprócz apteczki znajdziesz tam jednego ze zbirów, który później mógłby strzelić w twoje plecy. Po załatwieniu sprawy w toalecie, idź w lewo do następnego korytarza. Tam, przez duże przeszklone drzwi, wejdź do sali konferencyjnej, a stamtąd do przylegającego doń pomieszczenia. Stoją tam kserokopiarka, biurko, regał. Ten, nad którym znajdziesz wylot kanału wentylacyjnego. Chociaż dla ciebie będzie to raczej wlot niż wylot. I ostrzegam co bardziej popędliwych graczy, niech poproszą o przejście tego kawałka spokojnego kolegę. Inaczej narastająca w was frustracja może szybko zmienić się w agresję i skrzywdzicie swoją myszkę, monitor lub cokolwiek innego. Okazuje się bowiem, że wejście do wentylacji nie jest sprawą tak prostą, jakby się wydawało. Na stojąco się nie da, kucnąć za nisko, podskoczyć - to znów za wysoko. Należy tu znaleźć złoty środek. Najpierw podskocz, a potem opadając wciśnij klawisz "kucania" i " do przodu". Trenuj, trenuj. Ta umiejętność jeszcze ci się przyda. Kiedy już wejdziesz do szybu, odpal zapalniczkę, żeby nieco rozjaśnić ciemności. Posuwaj się do przodu. Na rozejściu się kanałów skręć w lewą odnogę. I prosto.

Nie przejmuj się, kiedy usłyszysz strzały - nie trafią cię. Kiedy wejdziesz do malutkiego pomieszczenia, nadal kieruj się prosto, do szybu. Po dojściu do końca otwórz kratkę. Masz ją nad głową i następnie przed sobą. Jeśli z wyjściem miałbyś również problemy, postępuj tak jak podczas wchodzenia do wentylacji. Skok, kucnięcie i do przodu.

Pokój, w którym jesteś, to dyspozytornia, skąd zawiaduje się systemem wentylacyjnym. Widzisz tablicę z trzema przełącznikami? Przestaw górny i dolny, środkowego nie ruszając. I znów musisz władować się w kanał. Jest naprzeciwko tego, z którego wyszedłeś. Wejdź tam i po szczeblach do góry, cały czas na klęczkach. Dojdziesz do miejsca, skąd będziesz musiał skręcić w lewo. I tutaj znów kłania się umiejętność wchodzenia do szybu. Podskocz itd. Tą drogą dotrzesz do końca szybu, na którego wylocie znajduje się olbrzymi wiatrak.

Próbujesz iść i nic z tego? Jest kilka sposobów, ale jeden skutkuje zawsze. Ustaw się na wprost belki - po niej przejdziesz dalej, i zgaś zapalniczkę. Tak, tak. Ten odcinek



Uwaga

W tym miejscu pojawiają się kłopoty z grą. Możesz zostać wyrzucony w ciemną przestrzeń albo znaleźć się ponad poziomami. Kiedy jesteś w jakichkolwiek przewodach wentylacyjnych, staraj się poruszać biegiem, równocześnie kucając.


Tutaj zgaś zapalniczkę.


Tu musisz uważać.

musisz pokonać w absolutnych ciemnościach. Jeśli jeszcze żyjesz, oznacza to tylko jedno - dobrze wymierzyłeś. Poświeć sobie. Jeszcze raz do wlotu wentylacji. To ten po drugiej stronie belki.

Gdybyś nie mógł do niego wejść, zgaś zapalniczkę. Wcześniej oczywiście odpowiednio wymierzając, bo inaczej skończysz między łopatami wiatraka. Prosto. Jeszcze raz będziesz musiał skorzystać z umiejętności wchodzenia do szybu (skok, kucnięcie, w przód). Po prawej masz wyjście z szybu. Do łazienki. Później wyjdź do gabinetu i na hol. Wejdź w drzwi po lewej. Trafisz do biurowego magazynu pełnego szafek i terrorystów. Na jego końcu jest drabinka, którą wejdziesz (a gdzieżby indziej...) do szybu (precz z wentylacją!). Wyjdziesz z niego ni to w kuchni, ni kafejce - i stamtąd na korytarz oraz do drzwi wyjściowych.

Misja: FBI

1. Znajdź miejsce, żeby się schować
2. Idź z zakładnikiem w bezpieczne miejsce

Tutaj na ogół kierunek to "do góry". Najpierw schodami, potem drabinką - znajdziesz się w znajomych pomieszczeniach z początku gry. Pamiętasz wiatrak, który wyłączyłeś przez odcięcie zasilania? Właśnie tam się kierujesz. Pamiętaj, że zanim wejdziesz po drabince w ścianie, musisz wszystkich zabić. Inaczej drzwi pozostaną zamknięte. W pomieszczeniu z wiatrakiem droga prowadzi tak jak poprzednio. Przez wiatrak, po drabinie w dół i wchodzisz w jedyne otwarte tam drzwi. Tak dotrzesz do równie znajomego pomieszczenia. Tutaj dopadłeś sapera. Nie wchodź po schodach na dach, tylko drzwiami, których bronią zbiry Hansa Grubera. Jest to to samo miejsce, gdzie znalazłeś nożyce. W kolejnym pomieszczeniu kogoś spotkasz. Zakładnika Billa. Tak się przedstawi, ale czy aby na pewno to prawda? Po rozmowie z Billem skręć w lewo, w drzwi ewakuacyjne.

Misja: Bill Clay

1. Pogadaj z zakładnikiem
2. Ucieknij terrorystom

Z zakładnikiem dojdziesz do sali komputerowej. Czy to nie dziwne, że on prowadzi?

W każdym razie idź za nim. Kiedy się zatrzyma, porozmawiajcie. To Hans!

Nie strzelaj do niego. Pozwól mu uciec. Jego sługusy zaczną strzelać w szyby, których jest tam sporo. Mnóstwo stłuczonego szkła, a ty wciąż na bosaka. Nieźle się poharatałeś. Twoje biedne stopy, należałoby je opatrzyć. Wyjdź zza tych szklanych drzwi i w prawo do drzwi ewakuacyjnych. Szybko, bo będą cię atakować całe hordy bandziorów. Przechodź przez kolejne pomieszczenia, aż dojdziesz do miejsca, gdzie za odgrodzoną szklanymi ścianami częścią pomieszczenia znajdują się komputery. Wejdź tam przez szklane drzwi i później przez drewniane. Teraz przed siebie do wyjścia. W pewnym miejscu nie będziesz mógł otworzyć drzwi. Wystarczy, że strzelisz w szybę obok - przejdź schylony przez ramę. I oto znalazłeś zbawienne wyjście.


Strzelić czy nie?

Misja: Wprowadzić samochód

1. Podsłuchaj plan terrorystów
2. Obejrzyj wjazd policji
3. Zrzuć C4 w dół szybu
5. Znajdź schody na 21 piętro

Sala pełna komputerów. Skręć w lewo. Idź i podsłuchaj rozmowę terrorystów. Stoją oparci o framugę. Później, kierując się wciąż w prawo, przejdź przez drewniane drzwi - i prosto. W następnym pomieszczeniu podejdź do okna, jedynego niezasłoniętego żaluzjami i zobacz, co się stanie. Trzeba pomóc chłopakom! Koło windy w tym pomieszczeniu stoi krzesło z C4.

Otwórz windę i zrzuć (klawisz aktywacji) je do szybu, szybko się odsuń, bo możesz się nieco przysmażyć, co będzie raczej średnio przyjemne. Wróć do tych samych drzwi, którymi tu przyszedłeś. Jeśli nie możesz przez nie przejść, oznacza to, że powinieneś dokładniej oczyścić piętro z śmieci Grubera.

Misja: Posiłki przybywają

1. Pokaż szybko odznakę
2. Oprowadź brygadę po piętrze
3. Znajdź drogę ucieczki

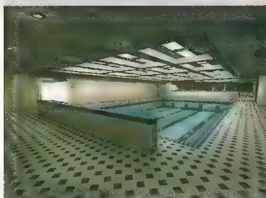
Szybciutko wyciągaj odznakę, bo ludzie ze SWAT-u nie będą pytać, kim jesteś. Poproszą cię o oprowadzenie po poziomie - i pobiegną przed siebie. Strasznie niecierpliwi, goń za nimi.

Przebiegnij przez siłownię i w lewo. Otwórz japońskie papierowe drzwi. SWAT wdał się w strzelaninę w sali treningowej do kendo. Możesz im pomóc albo biegnąć dalej w drugie papierowe drzwi w tym przejściu. Wejdziesz do sali z drewnianym podestem - nie kieruj się tutaj do góry schodami, tylko ostrzeliwując się, idź w przeciwległy koniec sali. Tam znajdziesz dalszy ciąg korytarza. Dotrzesz do holu z drewnianym parkietem na podłodze.

Teraz wejdź po schodach do góry i skręć w prawo. Są tam dwuskrzydłowe drzwi - te zaprowadzą cię na basen. Terroryści ostrzeliwują się zza murku na drugim końcu.

Twoim celem są drzwi za ich plecami, ale raczej nie próbuj ich zabić. Najlepszym sposobem jest, by ich obejść. Na kolana! I grzecznie pod murkiem w lewo i do basenowych łazienek. Przejdziesz przez łazienkę i wyjdziesz na hol. Z holu wejdź do damskiej toalety. Gdy już przypudrujesz noski kilku szwendającym się tam kolesiom, wyjdź stamtąd schodami w górę. Znów jesteś na basenie, tym razem jednak z drugiej strony.

Koledzy z brygady antyterrorystycznej oczyścili ci drogę, tracąc jednak przy tym życie. W lewo - i znajdziesz drzwi wyjściowe. Tym korytarzem prosto przed siebie, nie ma jak zabłądzić. W pomieszczeniu pełnym gmatwaniny rur, na kolanach musisz przejść "labirynt" przez nie utworzony. Dotrzesz do następnych drzwi i korytarza. Po tym, jak już wyjdziesz do holu, wbiegnij schodami do góry i korytarzem do wyjścia ewakuacyjnego.





Misja: Mogłem użyć jego butów

1. Znajdź bandaże

Bandaże, koniecznie musisz je znaleźć. Kieruj się prosto, nie zagłębiaj się między regały biblioteczne, trzymaj się prawej strony i kolejno przechodź przez wszystkie pomieszczenia oraz korytarze. Postaraj się zapamiętać drogę - ta wiedza przyda się na kolejnym etapie. W jednej z sal na podłodze zobaczysz krwawe smugi. To kompani jednego z tych złych przyciągnęli tutaj kumpla. Jeśli wejdziesz w drzwi na prawo, znajdziesz apteczkę, ale bez bandaży. Po śladach w prawo. I to jest właściwy wybór. Te dochodzą do windy, ale ty idź dalej - do końca korytarza. Otwórz przeszklone drzwi po prawej i za nimi w holu znajdziesz toaletę, a w niej apteczkę. Tutaj będziesz mógł opatrzyć stopy.


Ktoś się skaleczył?

Misja: Nienawidzę ciemności

1. Znajdź drogę powrotną

Ci frajerzy z FBI odcięli zasilanie budynku. Jesteś ślepy jak nietoperz. Wróć tą samą drogą, jaką tu przyszedłeś, aż do drzwi z napisem Exit. Korzystaj z krwawych smug na podłodze. Pomogą ci nie zbłądzić. Możesz skorzystać z zapalniczki, ale wówczas skazany będziesz tylko na pistolet i terroryści prędzej cię zauważą.


Ładnie to tak się bawić?


Mr. Ozu

Misja: Laboratorium R&D

1. Znajdź Ozu i uratuj go
2. Dezaktywuj system obronny
3. Dowiedz się, co Ozu Hansowi powiedział

Jesteś w laboratorium. Wejdź w drzwi po lewej stronie - te, które są obok. Idź do pomieszczenia Mainframe Lab. Nie obawiaj się, że go nie znajdziesz - przy wejściach są tabliczki. Tam zanurkuj w gąszcz komputerów, tych wielkich maszyn na podwyższeniu - i dojdź do końca. W ostatnim przełącz dźwignię. Teraz wróć do poprzedniego pomieszczenia i kieruj się do Control Room. Znajdziesz go bez problemu, idź śladem tabliczek wskazujących drogę. W Control Room wejdź po schodkach i przestaw dziewięć czerwonych suwaków. Osiem jest przy komputerach obok schodów, jeden dwa kroki dalej. Wróć do Mainframe Lab, przejdź - jak poprzednio - przez labirynt z kompów albo też przez przeszklone pomieszczenie i wejdź do magazynu znajdującego się za drzwiami, które z pewnością zobaczysz.

Idź dalej. Kiedy stamtąd wyjdziesz, zobaczysz drzwi z przyciskiem obok. To śluza odkażająca. Będąc tam, poczekaj chwilę - śluza zadziała i następne drzwi otworzą się samoczynnie.

Za chwilę zobaczysz, jak jeden ze zbirów wykonuje niecne doświadczenia na kumplach.

Po ukaraniu go za głód wiedzy przejdź przez dwuskrzydłowe metalowe drzwi, naciskając włącznik obok. W następnym pomieszczeniu wejdziesz po schodach i trafisz do następnej śluzy. Gdy się otworzy, ruszaj korytarzem na wprost. W pewnej chwili natkniesz się na metalowe drzwi po lewej stronie. To kierunek, dokąd zmierzasz. Teraz w prawo i kolejne metalowe drzwi. Jesteś w pomieszczeniu z mównicą. Skieruj kroki do drzwi w rogu. Przeciwległe do tych, którymi wszedłeś. Przez pokój z przepierzeniami przedostań się do kolejnej śluzy.

Kiedy już odkazisz się, przejście stanie otworem - spójrz w prawo. Widzisz?

Tam, za tym dużym oknem siedzi pan Ozu. Stłucz szybę i wejdź do środka. Teraz dowiedz się od niego wszystkiego. Ale uważaj! W czasie pogawędki wpadnie tam jakiś zabłąkany bandyta i będzie próbował go zabić. Nie pozwól mu na to. Wróć do miejsca, skąd zobaczyłeś Ozu za szybą. Możesz wyjść tak, jak wszedłeś - oknem albo jak człowiek - drzwiami. Przed sobą będziesz miał kolejną śluzę, a za nią drzwi wyjściowe.

Misja: Zabawa w chowanego

1. Znajdź drogę do niższego poziomu
2. Zabij terrorystę próbującego przywrócić moc generatorów
3. Zabij Alexandra
4. Znajdź drogę ucieczki

Będziesz się poruszał po pomieszczeniach i korytarzach, które znasz. Ale po ciemku nic nie wygląda tak samo. Idź prosto. Właśnie tak, po prostu schodzisz. Aż do chwili, kiedy trafisz na znajomą rampę. Teraz wejdź w drzwi za nią po lewej stronie, takie z żółtą tabliczką. I przed siebie. Do pokoju z wielkimi metalowymi szafami - to właśnie generatory. Za nimi, idąc w prawo, znajdziesz niebieską skrzynkę, którą musisz zniszczyć. Tutaj spotkasz również Alexandra. Osobiście nic do niego nie masz, ale on niestety gra po niewłaściwej stronie. Tuż obok są drzwi.


Latarka ułatwi ci sprawę.



Idź prosto. W pewnym miejscu schodki sprowadzą cię na metalowy podest. Dalej, przed siebie. Nie schodź z nich na tę stronę, gdzie widzisz czerwone światło - zejdź naprzeciw. I takim oto sposobem, idąc wciąż prosto, dochodzisz do znajomej rampy (mam na myśli taką pochylnię z poręczami, gdyby ktoś nie wiedział). Więc po niej do góry i w lewo, do bramki z siatki. Wejście, którym pierwotnie się tu dostałeś, zastawiono beczkami. Tą drogą trafisz do pomieszczenia, gdzie też już kiedyś byłeś. Trzy kroki za drzwiami po prawej są znudzeni twardziele. Rozerwij ich trochę.

Wejdź do pomieszczenia po zwalonych drzwiach - po prawej masz drabinkę, ale... nie tak szybko. Nie miałbyś ochoty na apteczkę? Znajdziesz ją w pomieszczeniu naprzeciwko.

Drabinką dostaniesz się do windy.

Misja: Ryba w beczce

1. Przeżyj jazdę na samą górę

Siedząc na dachu windy, po prostu strzelaj do kolesi pojawiających się w drzwiach.

Są bardzo niezadowoleni, że nie mogą przywołać windy. A ty niestety masz bardzo poważnie ograniczone pole manewru. Uważaj, by nie spaść z tego skrawka, na którym siedzisz.

Jeśli udało ci się dostać na górę, otwórz kratkę, którą widzisz przed sobą.

Misja: Zemsta Karla

1. Znajdź drogę do pokoju z generatorami
2. Zabij Karla
3. Znajdź drogę na dach

Żadnego kombinowania - przed siebie, naprzód marsz. Po drodze raz wespniesz się na drabinkę. Później przekroczysz tylko jedne drzwi, za którymi skręcisz w prawo do szybu windy. Tam wskocz na drabinkę i do góry. Wyjdziesz przez kratkę. I wciąż przed siebie. W dół po drabince, kolejne drzwi i uwaga... Para może cię poparzyć, lepiej się schyl. I tak dojdziesz do pomieszczenia, gdzie spotkasz Karla. Wybiłeś chłopu rodzinę, więc licz na gorące, bardzo gorące powitanie. W trakcie wymiany ognia Karl ucieknie. Nie pozostaje ci nic innego, jak pobiec za nim. Kiedy już go zabijesz, biegnij schodami na dach.



Nie ma czasu na litość.

Misja: Wszyscy na dachu

1. Powiedz zakładnikom o bombach
2. Skocz z dachu

Wygoń ludzi z dachu - jest przygotowany do wysadzenia. Teraz szybko zejdź z lądowiska niżej, do bramki, którą już kiedyś uciekałeś z dachu. Tuż za nią, w skrzynce jest wąż przeciwpożarowy. Użyj go do skoku z dachu. "John, co ty, do diabła, wyprawiasz!? O boże, nie pozwól mi zginąć...". Na co czekasz? Skacz!

Misja: Jak w Sajgonie

1. Wskocz do budynku
2. Dostań się na 31 piętro

Wisisz na wężu strażackim przyczepionym do dachu drapacza chmur. Tylko John McLaine miewa takie pomysły. Rozbij szybę, rozhuśtaj się i wskocz do budynku. Teraz idź w prawo do dużych przeszklonych drzwi - obok nich wisi gaśnica. Weź ją ze sobą, będzie ci potrzebna. Dalej prosto. Kiedy dojdziesz do pomieszczenia z drewnianymi schodami, wejdź na nie - i w drzwi na piętrze. Właściwie możesz już porzucić gaśnicę. Nie będzie ci potrzebna.

Misja: Przejmujemy prowadzenie

1. Znajdź drogę do skarbca

Przejdź przez dwuskrzydłowe drzwi - i do końca korytarza. W lewo przez kolejne, takie same. Później wejdź w pierwsze po prawej i za nimi w lewo. Dalej trzymaj się lewej strony. Wejdziesz do pokoju biurowego pełnego przepierzeń, tutaj musisz się przedostać na drugi koniec. Kolejny pokój jest podobny, i droga również. Musisz jednak uważać na gościa z ciężkim karabinem. Przez oba pomieszczenia radzę iść pochylonym. Następne, to z regałami, pokonaj w podobny sposób jak dwa ostatnie. Na jego końcu są drzwi do skarbca.

Misja: Wieczny kowboj

1. Znajdź Holly i Hansa
2. Uratuj Holly

Jesteś w korytarzu skarbca. Idź prosto, nie wchodząc do żadnych pomieszczeń, a trafisz do samego serca skarbca. Uważaj, jest tam człowiek z karabinem maszynowym. Gdy już go zlikwidujesz, zejdź schodami. Po scence filmowej wyskoczy zza twoich pleców jeszcze jeden gość. Rozwal go i zajmij się Hansem. Skręć w prawo za schodkami, którymi zszedłeś. Widzisz Hansa? Holly próbuje mu się wywinąć.

Tutaj, zdecydowanie musisz użyć karabinu snajperskiego. Kucnij za regałem, to najdogodniejsza pozycja do strzału. Hans nie będzie do ciebie strzelał, a regał cię osłoni. Przejdź na tryb snajperski i czekaj. Czekaj, aż Holly odsłoni bossa. Musisz być cierpliwy i precyzyjny.

Ta akcja będzie się powtarzać, jednym strzałem sprawy nie załatwisz. Po kilku trafieniach Hans z Holly będą się cofać. Nie pozostaje nic innego, jak iść za nimi. Kiedy wejdziecie na górę, strzel w szybę za plecami szefa terrorystów. Później jeszcze kilka strzałów w niego i zobaczysz, jak Hans uczy się latać. Yuupikayey, wydymańcu!!!

Jak być nieśmiertelnym?

Za pomocą Notatnika edytuj plik: autoexec.cfg. I znajdź tam:

PlayerTakeDamage1 - zmień parametr "1" na "0" - god mode dla ciebie

AITakeDamage1 - zmień parametr "1" na "0" - god mode dla przeciwników

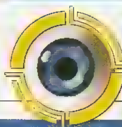
POLICE



Warrior Kings

Pokaż kto tu jest prawdziwym wojwoniczym władcą. Ty!

Producent: **Microids**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **strategia**
Wymagania: **PIII 500, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB**
Inne platformy: **nie**



RZUT OKIEM

Twoje oczy spoglądają właśnie na solucję do gry Warrior Kings. Nim jednak zaczniesz, chciałbym udzielić ci kilku niezbędnych wskazówek. Po pierwsze, dokładnie przestudiuj dołączoną do gry instrukcję i przejrzyj misje treningowe - nauczysz się z nich podstaw, które w poniższym tekście już pominąłem. Po drugie, zaopatrz się w kawę, cierpliwość i - co najważniejsze - dobry sprzęt, bo momentami gra zwalnia niemiłosiernie. Tylko nie mówcie, że nie ostrzegałem ;-)! I wreszcie po trzecie - WK oferuje o wiele szersze możliwości gry, niżby się to mogło na pierwszy rzut oka wydawać. W czasie kampanii będziemy musieli dokonać kilku wyborów, które będą miały decydujący wpływ na to, jak potoczą się jej losy. Mimo że zaczynamy grę „religijnym" Artosem, to wraz z rozwojem rozgrywki możemy sprawić, iż stanie się on poganinem potrafiącym przywoływać potężne bestie z zaświatów! Dziś zajmiemy się jednak ukończeniem WK po stronie „dobra", a na tę samą historię opowiedzianą z perspektywy zła oczekujcie za miesiąc w kolejnym numerze A+.

Misja 1

Spokojna prowincja











Główne cele:

1. Ochraniaj swój wóz i wioskę podczas zbiorów (500 jednostek żywności i materiałów)
2. Doprowadź Artosa do portu

Bardzo prosta i przyjemna misja. Dysponujemy małym oddziałem najemników, na czele którego stoi nasz główny bohater - Artos (to ten na koniu). Zadanie, które powierzył nam nasz ojciec, jest banalne - mamy czuwać nad wioską położoną na zachodzie **(mapa, pkt. 1) (1)** i czuwać nad prawidłowym przebiegiem zbiorów. Natychmiast grupujemy jednostki, ustawiamy w formację kolumnę (najlepsza do marszu) i wyruszamy do wspomnianej wioski. Co pewien czas będą atakować nas (głównie z północy) małe grupki barbarzyńców. Trzeba pilnować, by nie przedostali się do pracujących wieśniaków. Napastnicy w starciu z naszymi znakomicie wyszkolonymi najemnikami nie mają najmniejszych szans. Zanim wieśniacy zbiorą się w wymaganej liczbie, upłynie troszkę czasu. Zamiast się nudzić, warto ten czas jakoś sensownie wykorzystać i nauczyć się lepiej manewrować kamerą - w późniejszych misjach ta umiejętność będzie szczególnie istotna. Jeśli zależy wam na czasie, możecie w wiosce zatrudnić kolejnych wieśniaków i wybudować farmy - przyspieszy to gromadzenie surowców. Gdy tylko zbierzemy wymagany limit, od zachodu nadciągnie wroga armia dowodzona przez kleryka **(2)**. Po kilku chwilach przystąpi do oblężenia - nie możemy nic na to poradzić. Nasz ojciec zginie, **(3)** miasto zostanie zburzone, **(4)** a nam nie pozostanie nic innego niż ucieczka do pobliskiego portu **(mapa, pkt. 2)**.

Misja 2

Ucieczka do Englii

Główne cele:

1. Pomóż wiosce w walce z barbarzyńcami
2. Ochraniaj karawanę
3. Wspomóż wioskę
4. Wspomóż wioskę
5. Wspomóż wioskę, ocal syna starszego wioski
6. Pokonaj barona Ragnara

Zaczynamy na wybrzeżu w północno-wschodniej części mapy **(5)**. Dysponujemy ograniczonymi zapasami jedzenia, które szybko się kurczą, dlatego natychmiast musimy poszukać jakiejś osady. Najbliższa znajduje się na wschodzie **(mapa, pkt.1)**. Grupujemy jednostki i wyruszamy odeprzeć atakujących ją barbarzyńców. Wdzięczni wieśniacy zdecydują się do nas przyłączyć. Szybciutko budujemy farmy, by w ten sposób ostatecznie oddalić widmo głodu. Trenujemy kolejnych wieśniaków i budujemy następne farmy. Razem powinniśmy mieć ok. 25 pracowników, z czego 15 będzie zajmować się uprawą roli, a pozostali wyrębem drzew. W pobliżu, na zachodzie znajduje się kupiecka karawana **(mapa, pkt. 2)**. Po zabiciu otaczających ją barbarzyńców Artos powinien porozmawiać z jej przywódcą (kliknijcie na ikonę dialogu). W podzięce za uratowanie kupcy otworzą punkt wymiany handlowej, w którym będziemy mogli rekrutować zwiadowców. Warto z tej możliwości skorzystać i rozesłać zwiadowców po całej mapie, by lepiej poznać pozycje i siły naszych przeciwników. Wiedza o wrogu, o tym, jakimi wojskami dysponuje, gdzie znajduje się jego baza itd., jest niezbędna, jeśli chcemy odnieść zwycięstwo. Bez dobrego zwiadu nie da się ustalić optymalnej taktyki, za pomocą której można próbować pokonać wroga. Odbijamy na południowy wschód, ratując kolejną z wiosek **(6)** przed atakiem barbarzyńców **(mapa, pkt. 3)**. Artos powinien porozmawiać ze starszym wioski. Wyzna nam on, że jeśli dostarczymy mu 200 jednostek materiałów, wieśniacy się do nas przyłączą i dodatkowo wybudują dla nas koszary, w których będziemy mogli rekrutować włóczników. Jeśli dysponujecie odpowiednią ilością materiałów, jak najszybciej dostarczcie je do wioski. W tym celu należy wysłać wóz – odpowiedni rozkaz można wydać w naszym dworze (na północy). Gdy wóz bezpiecznie dotrze na miejsce, staniemy się posiadaczami kolejnej wioski. Natychmiast rozpocznijcie rekrutacje włóczników (ok. 20). Podążamy z naszą armią na południe, eliminując kolejne grupy barbarzyńców blokujące nam drogę, i odbijamy na zachód w kierunku następnej osady **(mapa, pkt. 4)**. Po wspięciu się na wzgórze zniszczcie znajdującą się tam osadę barbarzyńców. Jest ona dość dobrze broniona, ale nasza lekka kawaleria powinna szybko rozprawić się z przeciwnikami. Do zniszczenia osady używamy włóczników. Korzyści będą dwie. Po pierwsze, przestaniemy być nękani przez ataki barbarzyńców. Po drugie, w zgliszczach wioski odnajdziemy płonące strzały, które będą mogli wykorzystać nasi łucznicy. Ale zaraz, zaraz, przecież my nie mamy jeszcze łuczników ;-)! Posyłamy Artosa na rozmowę do pobliskiej wioski **(mapa, pkt. 4)**. W zamian za dostarczenie jej 500 sztuk żywności wieśniacy przyłączą się do nas i nauczą trenowania łuczników! Natychmiast wysyłamy wóz z naszego dworu i gdy ten bezpiecznie dotrze na miejsce (koniecznie dajcie mu eskortę!), wioska przejdzie na naszą własność, a w koszarach będziemy mogli rozpocząć rekrutację łuczników. To właśnie na nich powinna być oparta nasza armia. Postarajcie się stworzyć ich ok. 30. Wszelkimi dostępnymi siłami udajemy się na południe, do ostatniej osady **(mapa, pkt. 5)**. Po rozmowie ze starszym wioski dowiemy się, że jego syn został porwany przez barbarzyńców, którzy przy jego pomocy zamierzają sprowadzić hordy demonów! Po chwili okaże się, że już im się to udało – od zachodu zaatakuje nas oddział demonów. Nasi łucznicy powinni jednak wystrzelać paskudy, nim uda się im do nas zbliżyć. Podążamy na zachód, do miejsca **(mapa, pkt. 5)**, w którym barbarzyńcy odprawiają swe pogańskie rytuały **(7)**. Gdy uda się nam ich wszystkich zabić (nie będzie to łatwe, bo jest ich dość sporo), syn starszego wioski będzie wolny. W nagrodę osada przejdzie na naszą własność, a wraz z nią pobliskie koszary. Dzięki temu możemy rekrutować jednostki bliżej terytorium wroga. Niestety to jeszcze nie koniec naszych kłopotów. W ostatniej chwili z zamykającego się już portalu wyłoni się dziki Behemoth! Bestia ma aż 3000 punktów wytrzymałości, jest dość odporna na strzały i sądząc po jej paskudnym wyglądzie, raczej nie ma dobrych zamiarów. Walka z nią w zwarciu pochłonie życie prawie całej naszej armii, dlatego lepiej jest spróbować małego fortelu. Staramy się ją atakować wyłącznie z dystansu naszymi łucznikami. Potwór jest bardzo powolny, więc zanim uda się mu do nas dobiec, minie dużo czasu. Jednocześnie wysyłamy w jego kierunku kilku konnych, których zadaniem będzie odwrócenie uwagi bestii od łuczników. Konni powinni cały czas znajdować się w pobliżu Behemotha, bawiąc się z nim w kotka i myszkę, co dzięki przewadze szybkości nie powinno być szczególnie trudne. Po kilku minutach potwór powinien paść martwy! Przed nami już ostatnie zadanie – pokonać barona Ragnara. Jego główna siedziba znajduje się na południowym wschodzie mapy **(mapa, pkt. 6)**. Grupujemy nasze oddziały, w skład których powinno wejść ok. 30 łuczników i 20 chroniących ich włóczników. Wyruszamy na południe. Po krótkim marszu powinniśmy dojść do jednej z wiosek kontrolowanych przez Ragnara. Jest ona praktycznie bezbronna, dlatego jej spalenie nie powinno być trudne. Uważajcie jedynie na wieże strzelnicze (jedna w wiosce, druga na wzgórzu na zachodzie), albowiem mają one olbrzymi zasięg rażenia. Do ich zniszczenia użyjcie łuczników – wystarczy kilka płonących strzał i chwilka odczekania, aż płomienie pochłoną budynki. Przed nami największa jak do tej pory bitwa. Wojska barona **(8)** składają się głównie z ciężkiej kawalerii. Dzielimy na 3 grupy naszych łuczników, przed którymi umieszczamy w linii włóczników, tak by zagrodzili oni dostęp wrogiej konnicy. Gdy już będziemy przygotowani do bitwy, wysyłamy w kierunku osady wroga jednego z konnych jako przynętę. Gdy tylko kawaleria nieprzyjaciela ruszy za nim w pościg, zawracamy, wciągając przeciwników wprost pod obstrzał naszych łuczników! Nie powinni mieć najmniejszych szans! Po wyeliminowaniu trzonu armii barona podążamy na południe, wybijając pozostałe jednostki. Po chwili Ragnar się podda, prosząc nas o łaskę. I tu czas na bardzo ważny wybór – darowanie mu życia jest jednoznaczne z wybraniem "ścieżki" niebiańskiej, zabicie barona - "ścieżki" pogańskiej. Każda z nich składa się z 7 zupełnie innych misji! Ja darowałem baronowi życie i wam też to proponuję. Poganami, jak już mówiłem, zajmiemy się za miesiąc!

Misja 3

Rewolucja

Główne cele:
1. Uwolnij Ambros z niewoli gubernatora
2. Pomóż głodującym mieszkańcom przełęczy Cornberre
3. Ocal kościół Ridgemont przed najeźdźcami
4. Uwolnij miasteczko Avenaille od najeźdźców







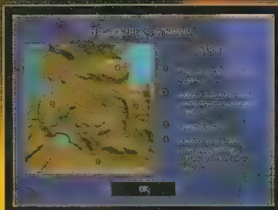




Zaczynamy na wybrzeżu w południowo-zachodniej części mapy. Podążamy na północny wschód do najbliższej osady **(mapa, pkt. 2)**. Dzięki krótkiej rozmowie uzyskamy nieco informacji o tym, co działo się w kraju w czasie naszej nieobecności. Mieszkańcy wioski poproszą nas o pomoc – dostarczenie 500 jednostek żywności do znajdującego się w centrum osady magazynu. Szybko zabieramy się do pracy. Budujemy własną wioskę, a z reszty materiałów stawiamy farmy. Pozostałych wieśniaków wysyłamy do ścinania drewna – warto zauważyć, że w okolicy nie ma go zbyt wiele. W miarę możliwości trenujemy kolejnych wieśniaków i wszystkie dostępne materiały przeznaczamy na budowę farm. Wozom wydajemy rozkaz wożenia surowców z naszej wioski do magazynu. W czasie gdy wieśniacy będą zajmować się pracą, nasza armia powinna udać się na mały zwiad. Na zachodnim wybrzeżu stoi mały oddział wojska – po rozmowie z Artosem zechce się do nas przyłączyć. Trochę dalej na północy znajduje się kolejna grupa ochotników. Na południowym wschodzie od wioski natrafimy na punkt wymiany handlowej **(9)**. Skupują w nim konie – za każdego dostarczonego rumaka otrzymamy 50 sztuk złota. Koniki możemy odnaleźć w wielu miejscach na mapie. Zamiast jednak je sprzedawać, lepiej spróbować je osiodłać – wystarczy, że jeden z naszych żołnierzy zbliży się do rumaka. W ten sposób możemy stworzyć oddział konnych łuczników, którzy znacznie zwiększą możliwości naszej armii. Podążając na wschód od wioski, na pobliskim wzgórzu ujrzymy osadę barbarzyńców. Jej zniszczenie nie powinno być trudne, a warto się jej pozbyć, bo w jej zgliszczach odnajdziemy ponad 500 sztuk złota! Teraz wystarczy wysłać kilku wieśniaków, którzy przeniosą złoto wprost do magazynu. Po uzbieraniu 500 jednostek jedzenia nasze pierwsze zadanie zostanie wykonane. Dwie pobliskie wioski oddadzą się pod nasze dowództwo. W obrębie palisady powinniśmy wybudować koszary, a także kilka sklepów. Po umieszczeniu w sklepie wieśniaka będziemy mogli sprzedawać w nim drewno, co zapewni nam stały dostęp do złota. W dalszym ciągu zwiększamy liczbę wieśniaków. Powinniśmy mieć 15 farm i co najmniej 15 drwali. Wraz z całą armią wyruszamy na wschód. Przed nami małe miasto **(mapa, pkt. 3)**. Po rozmowie w kościele **(10)** dowiemy się, że osada jest regularnie nękana przez najemników, których baza znajduje się na południowym wschodzie. Kapłan odda pod nasze dowództwo 10 rekrutów. Na południu, między górami, znajduje się mały obóz – gdy poślemy tam Artosa, przebywające w nim jednostki zgodzą się do nas przyłączyć. W ten oto sposób dysponujemy dość liczną armią – najwyższa pora uderzyć na wroga! Armia przeciwnika składa się głównie z najemników. Ponieważ są oni bardzo powolni, nie mają najmniejszych szans w starciu z naszymi łucznikami. Już po chwili zostaną wystrzelani niczym kaczki i nasza armia wtargnie do obozu wroga. Spalcie jedne z koszar – to ostatecznie skłoni nieprzyjaciela do złożenia broni. Automatycznie przejmiemy kontrolę nad pozostałymi budynkami. Warto zwrócić uwagę, że w tawernie możemy rekrutować najemników. Do treningu tej ciężkiej piechoty potrzebne jest wyłącznie złoto; co ważne, najemnicy nie wymagają od nas jedzenia! W nagrodę za zażegnanie niebezpieczeństwa ze strony najemników miasto Ridgemont odda się pod nasze rozkazy, a wdzięczni wieśniacy wybudują nam w nim dwór. Uzyskamy również możliwość budowy kościołów. Warto postawić je w naszej głównej wiosce w pobliżu pracujących wieśniaków – to znacznie zwiększy efektywność ich pracy. W kościele możemy również rekrutować kapłanów. Opłaca się ich mieć przynajmniej kilku, albowiem dzięki błogosławieństwu zwiększają siłę naszych jednostek. W Ridgemont możecie wybudować kilka nowych farm i koniecznie wydajcie rozkaz wozom, by woziły surowce z pobliskich wiosek do naszego dworu. Już na początku powinno się w nich znajdować kilka tysięcy jednostek jedzenia! W mieście masowo rekrutujemy nowe oddziały. Nasza armia standardowo powinna składać się z łuczników (ok. 40), do których jako ochronę wykorzystujemy piechotę (włócznicy lub – lepiej – najemnicy). Całość uzupełnia 3-5 mnichów. Wraz z naszą armią podążamy przełęczą na północny zachód. Po drodze powinniście natrafić na wieże strzelniczą – od tej pory nasi wieśniacy będą mogli ją budować. Warto z tej możliwości skorzystać, albowiem po umieszczeniu w środku kilku łuczników wieże znakomicie nadają się do obrony naszych posiadłości. Podążając dalej **(mapa, pkt. 4)** dojdziemy do kolejnego miasta - Avenaille **(11)**. Gdy tylko nasza armia znajdzie się w pobliżu murów, wieśniacy rozpoczną powstanie przeciwko okupantowi! Siły wroga składają się wyłącznie z najemników – łatwy to cel dla naszych łuczników, choć bądźcie ostrożni, bo wrogów jest wielu. Nie zapomnijcie spalić budynków nieprzyjaciela, które znajdują się w północno-zachodniej części miasta. Leczymy rany, uzupełniamy straty i odbijamy na wschód. Czas na ostateczną bitwę! Przed nami **(mapa, pkt. 1)** znajduje się ostatni garnizon najemników **(12)**. Ustawiamy nasze wojska na wzniesieniu w pobliskiej wiosce i rozpoczynamy ostrzał pozycji nieprzyjaciela. Uważajcie, bo część wrogów może chować się w lesie na południu i próbować niespodziewanie zaatakować od flanki! Zniszczenie osady wroga nie powinno być szczególnie trudne – mamy na to bardzo dużo czasu i w razie jakichś problemów możemy podesłać z naszych miast nowe jednostki gotowe do walki. Po spaleniu obozu musimy jeszcze zniszczyć budynek opactwa, który znajduje się na wzgórzu na południowym wschodzie. Potrwa to dosłownie kilka sekund.

Misja 4

Na ratunek Tomasowi



Główne cele:
1. Pojedź do sprzymierzonej wioski
2. Odwróć uwagę wroga i wjedź wozem do zamku Tomasa
3. Znajdź opata
4. Wkrocz do miasta Guiscarda, uwolnij Tomasa i znajdź drogę ucieczki

Zaczynamy w południowo-zachodnim narożniku mapy. Siostra Tomasa, Eleanor (co za czasy – aż strach otworzyć lodówkę, bo jeszcze wyskoczy z niej Tolkien! ;-)), poprosi nas byśmy udali się do pobliskiej **(mapa, pkt. 1)** wioski **(13)**. Grupujemy nasze oddziały i jak najszybciej wyruszamy. Przybędziemy w ostatniej chwili – osada właśnie została zaatakowana przez liczną grupę barbarzyńców. Ich wybicie będzie dla naszych łuczników formalnością. Starszy wioski zaznajomi nas z sytuacją i poprosi o pomoc. Mamy dostarczyć żywność do obleganego przez armię wroga zamku Tomasa **(mapa, pkt. 2)**. Nie będzie to zadanie łatwe, albowiem siły nieprzyjaciela blokują jedyną dostępną drogę i znacznie przewyższają nasze oddziały pod względem wyszkolenia i liczebności **(14)**. Trzeba posłużyć się fortelem! Wraz z grupą łuczników podążamy przełęczą na północny zachód. Tuż przed wzgórzem, tam, gdzie stacjonują główne siły wroga, znajduje się mała wioska koczowników. Nasi łucznicy powinni wybić przebywających w niej strzelców nieprzyjaciela. Teraz sprowadzamy wóz i kilka jednostek lekkiej kawalerii. Nasz diabelski plan będzie polegał na tym, że dwie jednostki kawalerii podjadą do sił wroga i prowokując go do pościgu zaczną uciekać na wschód w kierunku wioski koczowników i jeszcze dalej na północ. Pamiętajcie, by nie pędzić za szybko i trzymać wroga dość blisko siebie – inaczej zrezygnuje on z pościgu i zawróci! Kiedy wszystkie wojska wroga zajmą się pościgiem, droga na wzgórze stanie otworem – jak najszybciej wysyłamy wóz, powierzając mu obronę pozostałych jednostek lekkiej kawalerii (tak na wszelki wypadek). Pod żadnym pozorem nie wysyłajcie na górę Artosa, albowiem armia nieprzyjaciela niedługo wróci na swoją pozycję i tym samym odetnie drogę powrotną z zamku! Po dostarczeniu żywności obrońcom otrzymamy nowe zadanie – odszukać wiernego Tomasowi opata. Nie jest to trudne – jego siedziba znajduje się na wzgórzu położonym na wschodzie **(mapa, pkt. 3)**. Wspinając się na szczyt natrafimy na obóz pikinierów, którzy po rozmowie z Artosem zdecydują się do nas przyłączyć. Opat okaże się bardzo sprytnym człowiekiem. Przedstawi nam swój plan odbicia Tomasa – w przebraniu mnichów będziemy mogli dostać się do miasta wroga i bezpiecznie się po nim poruszać. Więzienie, w którym uwięziony jest nasz przyjaciel, znajduje się daleko na północy **(mapa, pkt. 4)**, przed nami więc długa droga. Wprawdzie jesteśmy w przebraniu, ale wojska pilnujące wejścia na wzgórze niechybnie nas rozpoznają, dlatego czeka nas jeszcze jedna bitwa. Wszystkie nasze wojska grupujemy w pobliżu siedziby opata i podążamy z nimi na północny zachód drogą oświetloną pochodniami. U podnóża wzniesienia rozstawiamy naszą armię. Siły wroga składają się głównie z konnicy, dlatego szczelnie otoczcie naszych łuczników. Pikinierzy znakomicie się do tego nadają. Teraz wystarczy sprowokować wroga i – nim ten zdąży dotrzeć do naszych pozycji – wystrzelać go niczym kaczki. Nie przejmujcie się ewentualnymi stratami – to już ostatnia potyczka w tej misji. Gdy droga na szczyt stanie otworem, prowadzimy naszych trzech fałszywych mnichów do miasta – straż bez pytania otworzy nam wrota. Teraz czeka nas najtrudniejszy moment. Koniecznie zapiszcie grę, bo będzie bardzo trudno, sam musiałem powtarzać ten etap wielokrotnie. Z lewej strony **(15)** znajdują się beczki z prochem – każdy z mnichów powinien wziąć po jednej (ikona rozmowy). W mieście pełno jest strażników, więzienie zostało przez nich szczelnie otoczone. Nie mamy najmniejszych szans przecisnąć się obok nich, albowiem z bliskiej odległości zostaniemy rozpoznani. Czas na kolejną zagrywkę taktyczną. Jeden z mnichów powinien podejść do głównej bramy miasta i odpalić ładunek (pojawi się nowa ikona na pasku rozkazów). Natychmiast powinien też schować się do miejsca, w którym znaleźliśmy beczki z prochem. Po eksplozji wszyscy obecni w mieście strażnicy ruszą do bramy, by zobaczyć, co się stało – droga do więzienia stanie otworem! Jeden z naszych mnichów powinien biec po Tomasa, a drugi udać się do zachodniej części miasta i za pomocą kolejnego ładunku wysadzić uszkodzoną część murów. Droga ucieczki będzie wolna. Teraz wystarczy odpowiednio szybko przebierać nogami!

Misja 5

Guiscard atakuje Tomasa



Główne cele:
1. Zbuduj i obroń wioskę
2. Utwórz armię zdolną przeciwstawić się najeźdźcom
3. Ocal kupców
4. Ocal miasto Tomasa









Bardzo przyjemna, choć długa misja. Uzgadniamy plan działania z Tomasem (i pomyśleć, że ten na koniu to ten sam wychudzony golas, którego wyciągnęliśmy z więzienia ;-)), rozpoczynamy przygotowania. Jak najszybciej rozbudowujemy naszą wioskę **(mapa, pkt. 1)**. **(16)**. OK. 18 wieśniaków powinno zajmować się uprawą roli, 12 zbieraniem materiałów. Ponieważ mamy dużo czasu, powinniśmy lepiej przyjrzeć się kwestii ekonomicznej, wybudować "na próbę" każdy z możliwych budynków i opracować wszelkie technologie. W cechu możemy na przykład zwiększyć efektywność pracy wieśniaków – warto z tego korzystać. Ciągle będziemy atakowani przez pojawiające się "znikąd" liczne grupy barbarzyńców. Nawet przez chwilę nie pozostawiajcie naszej osady bez obrońców, a najlepiej obudujcie ją szczelnie palisadą (nie zapominając o kilku bramach!). W wieżach strzelniczych i bramach można obsadzić łuczników – takiej zapory żaden barbarzyńca nie jest w stanie sforsować. Możecie wybudować też kilka sklepów i umieścić w nich wieśniaków – dzięki temu zdobędziecie złoto, potrzebne do wynajęcia najemników. W tym czasie powinien przybiec do was posłaniec, tłumacząc, że jego karawana **(mapa, pkt. 3)** została zaatakowana przez barbarzyńców, i prosząc o pomoc. Nie ma chwili do stracenia – jak najszybciej wyruszamy z odsieczą, zabierzcie jednak wyłącznie lekką kawalerię, albowiem łucznicy powinni strzec naszej osady. Walka z barbarzyńcami nie będzie zbyt trudna – kupcy dysponują dość silną armia i, mówiąc szczerze, chyba poradziliby sobie bez naszej pomocy. W zamian za pomoc oferują nam katapultę. I w tym momencie należy dokonać drugiego wyboru kluczowego dla całej rozgrywki. Nasi doradcy tłumaczą, iż jest do diabelska machina, więc jeśli ją przyjmiemy, sprzeciwimy się Bogu jedynemu. W praktyce wygląda to tak, że przyjęcie katapulty oznacza wybór "ścieżki" technicznej. Odrzucenie powoduje pozostanie na "ścieżce" niebiańskiej. Ja postanowiłem być konsekwentny i wierny jedynemu Bogu, dlatego podarunku nie przyjąłem. W zamian kupcy postanowili zostawić mi do pomocy swojego porucznika, dzięki czemu we dworze możemy opracować technologię umożliwiającą powoływanie wieśniaków do wojska. Wracamy do naszego miasta. Najwyższa pora zacząć tworzyć armię. Mamy bardzo duży wybór jednostek, jednak ja postanawiam być wierny i oprzeć ją na łucznikach wspieranych przez ciężką piechotę. Siły wroga **(mapa, pkt. 2)** są bardzo liczne **(17)**, dlatego, by im sprostać, potrzebujemy olbrzymiej grupy wojaków. W moim przypadku było 40 łuczników i drugie tyle ciężkiej piechoty (najemnicy + pikinierzy). Zupełnie zrezygnowałem z trenowania kawalerii – w końcu to nie my będziemy szarżować na wroga! Równocześnie wybudujcie kilka manekinów treningowych i pozwólcie nowym jednostkom przy nich ćwiczyć – w ten sposób znacznie zwiększą swoje umiejętności. Przy jednej kukle może jednocześnie trenować 5 wojaków. Kiedy zakończycie przygotowania, grupujemy oddziały i udajemy się na pole bitwy. Są tutaj dwie możliwości. Jeśli obudowaliście miasto palisadą, możecie spróbować sprowokować przeciwnika do oblężenia i wystrzelać go zza murów! Jeśli jednak wolicie bezpośrednie starcie, rozstawcie łuczników w kilku grupach na wzgórzu, w pobliżu którego w ostatniej misji znajdowała się wioska koczowników. Ciężką piechotą obstawiamy szczelnie drogę na szczyt i prowokujemy wroga do ataku. Ach, jak piękna jest wojna, gdy trup ściele się gęsto! ;-) Kiedy siły wroga zostaną przerzedzone, z pomocą przyjdą nam obrońcy miasta, którzy otworzą bramy i runą na wroga od tyłu (a przynajmniej powinni tak zrobić, bo w moim przypadku siedzieli nieruchomo w mieście!)! Po takim podwójnym uderzeniu przeciwnik nie ma żadnych szans. To jednak nie koniec. Guiscard nie zamierza tak łatwo rezygnować; natychmiast pośle w naszym kierunku swoją główną armię i wypowie nam bitwę na pobliskiej równinie **(mapa, pkt. 4)**. Nasze jednostki zostaną na nią automatycznie teleportowane (ale uwaga – wyłącznie piechota!). Tomas wraz ze swoimi poddanymi zajmie lewe skrzydło, podczas gdy nam przypadnie zaszczyt ataku z prawej flanki. Zapowiada się piękne widowisko. Rozstawiamy naszych łuczników w kilku grupach na pobliskim pagórku, otaczając ich kordonem ciężkiej piechoty **(18)**. Nieprzyjaciel będzie jednak bardzo wredny i pierwszych do boju pośle swoich strzelców, którzy zaczną niemiłosiernie szyć strzałami w naszą piechotę! Trzeba działać szybko i ryzykownie – od flanki rzucamy na nich Artosa! Nim zdążą się przeformować, nasz dzielny bohater powinien znacznie przerzedzić ich szeregi. Gdy tylko jego punkty życia spadną poniżej połowy, uciekajcie. Nie ma co przesadnie ryzykować, wszak jego śmierć oznacza porażkę. Po wyeliminowaniu łuczników rozbicie armii wroga jest wyłącznie kwestią czasu. Pamiętajcie, że Artos może błogosławić nasze wojska, zwiększając tym samym ich siłę. W razie potrzeby może je również leczyć. Zwycięstwo musi być nasze!

Misja 6

Krucjata

Główne cele:

1. Zaatakuj Hamid od strony przełęczy
2. Zniszcz świątynię Hamid, aby zakończyć ataki najemników
3. Poprowadź krucjatę przeciwko Askulon
4. Znajdź stary zamek niedobitków ostatniej krucjaty

Oj, będzie trudno! Przed nami najtrudniejsza i najdłuższa jak do tej pory misja. Uzgadniamy z naszym sprzymierzeńcem plan działania i szybko wyruszamy na południowy zachód. Czekają już tam na nas wzmocnienia **(mapa, pkt. 1)**, które posłużą nam do przeprowadzenia ataku (3 katapulty i oddział najemników). Trochę to bez sensu – w poprzedniej misji nie mogliśmy przyjąć maszyny oblężniczej, a teraz Artos bez marudzenia obejmuje nad nimi dowództwo! No, ale nie wybrzydzajmy, tylko sprawdźmy w boju te potężne machiny. Udajemy się na wschód i zgodnie z instrukcjami atakujemy miasto. Niestety nasi sprzymierzeńcy ruszyli do walki za szybko; przykro patrzeć, jak giną, lecz nic nie jesteśmy w stanie zrobić. Za pomocą katapult rozpocznijcie obstrzał znajdującej się w mieście świątyni **(mapa, pkt. 2)** – gdy ta runie tylko, pozbawieni moralnego wsparcia wrogowie poddadzą się. Przed nami wybór – jeśli okażemy im łaskę, będziemy mogli wykorzystać ich do pracy, zaś jeśli ich zgładzimy, przyłączą się do nas nowe jednostki. Ponieważ mamy bardzo mało jedzenia, proponuję wybrać pierwszą możliwość. No, nareszcie chwila oddechu; korzystając z okazji możemy zająć się kwestią ekonomiczną. W mieście Saracenów, które właśnie przejęliśmy, burzymy wszystkie domy i mury. Dzięki temu będziemy mogli wybudować farmy i inne potrzebne nam budynki (przede wszystkim koszary i zbrojownie). Warto zwrócić uwagę na dwie rzeczy. Po pierwsze, saraceńscy wieśniacy nie są uwzględniani w statystykach, dlatego nie zobaczycie komunikatu, gdy będą bezczynnie stali – należy kontrolować ich ręcznie. Po drugie, w okolicy jest mało drewna i to dość słabej jakości; niedługo zacznie go brakować, więc starajcie się wydawać je oszczędnie. Na szczęście drogą morską regularnie dostajemy materiały i żywność od wiernej nam arystokracji. I dzięki im za to! Czas zająć się kwestią militarną. Grupujemy wszystkie nasze jednostki i podążamy na północny wschód. Znajduje się tu mała osada (dość dobrze broniona, uwaga na wieże). Po wyeliminowaniu obrońców zyskamy dostęp do pobliskich złóż złota i kamienia. Rozpocznijcie wydobycie, jednocześnie budując kolejną wioskę tuż na południe od jeziora – przyspieszy to magazynowanie dóbr. W okolicy znajduje się jeszcze kilka oaz z wieśniakami (fioletowi). Ponieważ zaplecze ekonomiczne mamy już bardzo silne, proponuję ich zgładzić i dzięki temu uzyskać posiłki. W południowo-wschodnim narożniku mapy znajduje się miasto jednego z naszych wrogów (pomarańczowi) **(19)**. Z tej strony będą nadchodzić częste ataki, dlatego starajcie się jak najszybciej miasto zniszczyć. Nasza armia powinna składać się z przynajmniej 20 łuczników, 20 pikinierów i 8 katapult. Koniecznie dodajcie do tego jeszcze kilku wieśniaków, którzy będą regularnie reperować katapulty, i kilka wozów dostawczych (buduje się je w magazynie), dzięki którym zwiększy się efektywność jednostek strzelających. Przypominam, że klawisz F1 pokazuje zasięg oddziaływania wozu. Ruszamy do ataku. Zacznijcie od sprowokowania stojącej pod murami konnicy i wystrzelania ich za pomocą łuczników i katapult. Zniszczenie całego miasta trwałoby zbyt długo, dlatego posłużymy się małym fortelem. Atakujemy wyłącznie katapultami od południa, niszcząc bramę i pobliskie wieże strzelnicze. Teraz, niezagrożeni, możemy rozpocząć bombardowanie świątyni. Gdy ta obróci się w gruzy, miasto się podda. Warto ocalić wieśniaków i wykorzystać ich jako mięso armatnie do zabicia przebywających jeszcze w mieście wojsk przeciwnika. To bardzo ważne – wybijcie ich wszystkich, albowiem w przeciwnym razie zaatakują nas w najmniej spodziewanym momencie! Leczymy rany, odbudowujemy naszą armię i kierujemy się w pobliże centrum mapy. Po drodze napotkacie kilka grupek żółtych, jednak ich ubicie dla naszych łuczników będzie kaszką z mleczkiem. Trochę na zachód znajdują się ruiny dawnej twierdzy krzyżowców **(mapa, pkt. 4)**. Warto wykorzystać je do naszych celów – przyślijcie wieśniaków i zreperujcie koszary, zbrojownie i inne budynki **(20)**. Dzięki temu będziemy mogli szybciej rzucać na front nowe jednostki. Najwyższa pora zająć się wykonaniem głównego zadania. Przeciwnik posiada cztery miasta. Ich zdobycie jest łatwe, ale czasochłonne – wystarczy stworzyć dużo katapult (jak najwięcej!) i z dystansu po kolei niszczyć wszystkie wierze strzelnicze, a na koniec z pomocą łuczników wybić wszelkie przebywające w mieście jednostki. Jeśli zależy wam na czasie, powinniście wyruszyć od razu na główne miasto (to najdalej wysunięte na północ) i starać się zniszczyć **(mapa, pkt. 3)** pałac Kalifa **(21)**. Najłatwiej to osiągnąć przemieszczając nasze jednostki możliwie najdalej na północ i odbijając na wschód. Za pomocą katapult najpierw niszczymy wieże w zewnętrznym murze (łatwizna), później te w wewnętrznym (trudne – bez strat się nie obędzie) i wreszcie sam pałac. Trzeba będzie zbliżyć się pod same mury, co oznacza duże straty. Atakujcie przynajmniej ośmioma katapultami jednocześnie; dzięki temu zanim obrońcy je zniszczą, pałac będzie kupką kamieni. Zwycięstwo jest nasze!

Misja 7

Dolina demonów



Główne cele:

1. Zniszcz twierdzę Karlema Azrusa
2. Pokonaj wojska stacjonujące na szczycie wzgórza
3. Pokonaj wojska stacjonujące w wiosce
4. Pokonaj wojska stacjonujące na wyspie
5. Zniszcz forty
6. Odwiedź mędrca
7. Zanieś mnichom papier

Dość długa, lecz bardzo przyjemna misja. Zaczynamy w południowo-wschodniej części mapy z małym oddziałem żołnierzy. Podążamy na zachód do pobliskiej wioski. Jej starszy zdecyduje się oddać ją pod nasze dowództwo, jeśli ubijemy wojska stacjonujące na szczycie wzgórza **(mapa, pkt. 2)**. Szybko zabieramy się do wykonania zadania. Armia wroga składa się z łuczników i włóczników, nie powinno więc być problemów. Manewrując konnicą staramy się ominąć włóczników i jak najszybciej przedostać się do strzelców nieprzyjaciela. To będzie masakra! Teraz za pomocą łuczników eliminujemy pozostałe jednostki, a katapultami niszczymy fort – wioska jest nasza! Czas zająć się podziałem prac. Standardowo tworzymy dużo wieśniaków, będziemy potrzebować olbrzymich ilości surowców. W dalszej części gry wybudujcie kilka sklepów (potrzebujemy też złota) i umieśćcie w nich kupców. Koniecznie wybudujcie kuźnię, by móc opracowywać technologie zwiększające siłę naszych wojsk. I wreszcie rozpocznijcie w cechu badania nad końską uprzężą, dzięki czemu zwiększy się efektywność naszych wieśniaków. Przeciwnik praktycznie nie będzie nas atakował – mamy dużo czasu na przygotowania do walki. Na północ od wioski znajdują się ruiny świątyni; jeśli wyślecie tam na rozmowę Artosa, otrzymacie kolejne zadanie – odwiedzić mędrca **(mapa, pkt. 6)**. W tym celu musicie wyruszyć na zachód, zabierzcie jednak ze sobą silną armię, bo już za chwilę czeka was potyczka! Na zachodzie znajduje się garnizon wojsk wroga **(mapa, pkt. 3)**, który dostanie również wsparcie z pobliskiej wyspy – ze statków transportowych wysypią się na nas całe legiony wroga! Może być trudno, bo przeciwnik dysponuje dużą liczbą łuczników, dlatego w naszej armii powinno być ich jeszcze więcej (ok. 30), a jako wsparcie będzie im służyć ciężka kawaleria (znakomici niebiańscy rycerze). Po wygranej bitwie ruszamy do uniwersytetu **(mapa, pkt. 6)**, jednak to jeszcze nie koniec zadania – mędrcowi zabrakło papieru (też coś!) i by go zdobyć, musimy odwiedzić klasztor mnichów **(mapa, pkt. 7)**. Na razie jest to nie do wykonania, albowiem drogę blokuje nam forteca **(mapa, pkt. 5)** – zbierajcie armię! W tym czasie możecie porozmawiać ze starszym pobliskiej wioski. By oddała się pod nasze dowództwo, musimy zniszczyć przebywający w niej oddział **(mapa, pkt. 3)** wroga (już to zrobiliśmy), a także wojska stacjonujące na wyspie **(mapa, pkt. 4)**. Nie będzie to trudne – w porcie budujemy 4 statki korsarskie, za pomocą których najpierw zatapiamy flotę nieprzyjaciela, a później demolujemy budynki (wystarczy je podpalić i spokojnie czekać, aż spłoną). Kolejna wioska jest nasza! Przy okazji budujemy statek transportowy (kogę), na który ładujemy Artosa i 10 łuczników. Płyniemy na północny zachód, lądujemy na plaży i podążamy wprost do miasta zielonych **(22)**. W zamian za zapewnienie im ochrony (10 jednostek) osada przechodzi pod nasze rozkazy. Łucznicy cały czas muszą się znajdować w obrębie palisady! Artosem znów ładujemy się na statek i wracamy do naszych głównych oddziałów. Najwyższa pora zniszczyć jedną z fortec **(mapa, pkt. 5)**, blokującą nam drogę do mnichów. Potrzebne nam będą katapulty, sztuk ok. 4. Raz jeszcze przypomnę, by dodać do nich wóz dostawczy i wieśniaków! Oblężenie fortecy potrwa dość długo, jednak pod żadnym pozorem nie rzucajcie do boju innych jednostek niż katapulty, bo oznaczałoby to ich natychmiastową śmierć. Gdy forteca legnie w gruzach, z pomocą łuczników wybijamy pozostałe jednostki wroga. Droga do mnichów **(mapa, pkt. 7)** stoi otworem! Gdy wyślemy do nich Artosa, ofiarują nam wóz z papierem (to już obłęd!), który mamy doprowadzić do uniwersytetu **(mapa, pkt. 6)**. Gdy to się stanie, otrzymamy długo oczekiwaną nagrodę – będziemy mogli wybudować katedrę. Możemy w niej opracować kilka przydatnych technologii, co też proponuję uczynić. Na północnym wschodzie znajduje się kolejna wioska – przyłączą się do nas, gdy zburzymy fortece **(mapa, pkt. 5)** czuwające nad doliną **(23)**. Jedną mamy już z głowy, druga też nie stanowi problemu, więc już za chwilę wioska będzie nasza! Czas wyruszyć na wroga. Najpierw niszczymy jego obóz znajdujący się w dolinie. W tym celu rozstawiamy łuczników na pobliskim wzgórzu i spokojnie wybijamy wszystkie nieprzyjacielskie jednostki. Uzupełniamy straty i podążamy na północ. Przed nami pierwsza wioska wroga. Rozstawiamy katapulty i łuczników na pobliskim pagórku **(24)** i równamy wioskę z ziemią. Koniecznie trzymajcie w pobliżu oddział naszej konnicy, bo nieprzyjaciel może niespodziewanie zaatakować! Nie musicie się bać olbrzymich demonów, które napotkacie – pełnią one rolę katapult i przeciwko naszym jednostkom są mało skuteczne. Czas na ostateczne uderzenie! Wciąż kierujemy się na północ, wkraczamy do miasta wroga **(mapa, pkt. 1)**, odbijamy na zachód i za pomocą katapult niszczymy zamek pogański **(25)**. Wystarczy troszkę cierpliwości i po raz kolejny możecie cieszyć się z wygranej.



Misja 8

Rycerze grobu pańskiego

Główne cele:

1. Porozmawiać z mistrzem Michałem Olbrzymim
2. Odwiedzić Zacharytów
3. Eskortować przynajmniej jednego rycerza zakonnego na wyspę na południowym zachodzie

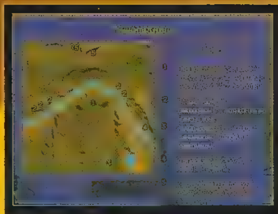
Stosunkowo łatwa misja, pod warunkiem że na początku nie popełni się błędów ;). Nasza wioska znajduje się w południowo-zachodnim narożniku mapy. Jak najszybciej w pełni ją rozbudowujemy. Dwudziestu wieśniaków kosi zborze, 15 ścina drzewa, 3 zajmuje się budowaniem. W północno-zachodnim narożniku mapy znajduje się obóz rycerzy zakonnych **(mapa, pkt. 3)**, a w pobliżu liczne oddziały przeciwnika – nie ma żadnych szans, by móc się przedrzeć. Pozostaje spokojnie czekać, aż w wiosce wybudujemy odpowiednio duże siły, by móc wyeliminować blokujące drogę oddziały wroga, a to niestety trochę potrwa. Przeciwnik nie będzie jednak próżnować: możecie się spodziewać regularnych ataków konnych łuczników wspieranych przez Behemota. Ta potężna bestia jest w 100% odporna na strzały i niszczy budynki, jakby te były z papieru. Rycerze zakonni są dość silni, więc mogą bronić się przez długi czas (regularnie lecząc rany w opactwie). Gdy już odniesiecie duże straty, uciekniјcie nimi jak najdalej na północ do lasu, pozwalając wrogowi zniszczyć osadę. W wiosce w możliwie najkrótszym czasie wytrenujcie 20 łuczników i 5 mnichów – będą potrzebni do obrony. I jeśli będziecie się umiejętnie bronić, powinno to wystarczyć. Będziemy się bronić jak najdalej od wioski; proponuję przy rzece, w centrum mapy wybudować fortecę i umieścić w niej łuczników. Ci skutecznie wybiją wszystkich wrogów, poza Behemotem. By tego ubić, wykorzystamy mnichów i ich zdolność przeprowadzania egzorcyzmów. Każdy taki atak zabiera bestii 200 punktów życia, więc zbyt długo sobie brzydal nie pożyje. Dobrze, obronę mamy gotową, osada tętni życiem, czas więc zająć się wykonywaniem zadań. Na północ od wioski znajduje się miasto **(mapa, pkt. 1)** Marka Olbrzymiego **(26)**. Poprosi nasz on o odnalezienie swojego towarzysza. Ten znajduje się w centrum mapy **(mapa, pkt. 1)** i właśnie nieprzyjaciel próbuje złożyć go w ofierze! Trzeba działać szybko i zgładzić kapłana **(27)**. A skoro już tu jesteśmy, przy okazji warto spalić budynki nieprzyjaciela. Posyłamy uratowanego łucznika na rozmowę z Markiem. W nagrodę zyskamy możliwość trenowania niebiańskich łuczników, z których od tej pory powinna składać się nasza armia. Czas na kolejne zadanie. Podążamy na południe, do siedziby Zacharytów **(mapa, pkt. 2)**. Przyłączą się do nas (3 inkwizytorów i dobrze strzeżona osada) i poproszą o odczytanie **(mapa, pkt. 2)** run z grobu św. Szkotawa **(28)**. Grób znajduje się w centrum mapy, a runy potrafią czytać wyłącznie mnisi. Gdy tylko mnich zabierze się do pracy, spod ziemi wyłoni się grupa zombi – bądźcie więc przygotowani! Najłatwiej ubić ich za pomocą egzorcyzmów, dlatego zgrupujcie w pobliży inkwizytorów i mnichów. I najważniejsze – pod żadnym pozorem mnich nie może przestać czytać, inaczej wszystko trzeba będzie zaczynać od początku! W nagrodę uzyskamy możliwość używania czaru gniew niebios. By jednak móc go wykorzystać, musimy spełnić jeszcze kilka warunków. Po pierwsze, w skryptorium, które otrzymaliśmy od Zacharytów, mamy rozpocząć badania nad Malens Maleficarum (300 złota, 800 materiałów). Później trzeba wybudować w wiosce katedrę i – wreszcie – poczekać, aż osiągnięty zostanie odpowiedni stopień pobożności. By to przyspieszyć, należy posłać do katedry jak najwięcej biskupów lub inkwizytorów. Od tej pory dysponujemy potężną bronią, która regularnie będzie się ładować ;). "Gniew niebios" jest potężnym zaklęciem, ale o wiele przydatniejsze są wizje (pokazują na chwilę ustawienie wojsk wroga), a superprzydatne – trzęsienia ziemi (idealne do niszczenia fortec). Czas więc ruszyć do boju. Budujemy 5 katapult jako osłonę dajemy 15 niebiańskich łuczników i 10 niebiańskich rycerzy. Wyruszamy na wschód i niszczymy pierwsze dwie fortece wroga (wspomóżcie się trzęsieniem ziemi). Teraz rycerze zakonni mogą bez problemów się do nas przebić. Wciąż podążamy na wschód i odbijamy na południe. Przed nami ostateczna potyczka – kolejne dwie fortece, kilka budynków i sporo jednostek wroga. Czasu jednak mamy sporo i w razie niepowodzenia możemy wystawić kolejną armię. Gdy wróg padnie martwy, z całą armią podążamy na wschód. Znajduje się tu plaża, przy której można wybudować port. Uważajcie jednak, bo gdy tylko zaczniecie to robić, na północy pojawi się olbrzymia armia, która szybko będzie przemieszczać się w waszym kierunku. Nie patrzcie na straty – trzeba bardzo się spieszyć. Wybudujcie kogę, załadujcie na statek przynajmniej jednego rycerza zakonnego i popłyńcie na południe. Po wyładowaniu rycerzy należy jeszcze udać się do opactwa **(mapa, pkt. 3)**, i już wygraliśmy!

27

28

Misja 9

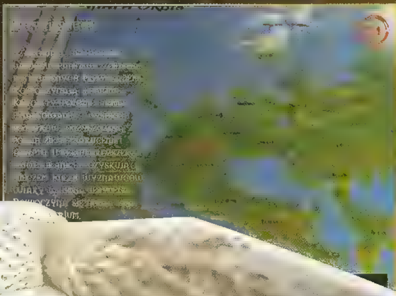
Telamagna!



Główne cele:
1. Najedź dwór Kanga przy użyciu jednostek bojowych lub zniszcz go z dystansu
2. Unikaj punktów kontrolnych patriarchy na rzece Liger
3. Pokonaj obronę Arminium, uwalniając Markusa
4. Znajdź gildię złodziei Aque Fortunate
5. Zaatakuj bród na rzece i wypędź patriarchę z Telamagny







Najtrudniejsza, najdłuższa i niestety najnudniejsza ze wszystkich misji. Najważniejszy będzie początek – należy jak najszybciej przygotować doskonałą obronę, bo przeciwnik będzie atakował a furia. Rozbudowujemy forty do fortec i umieszczamy w nich jak najwięcej niebiańskich łuczników. Całą wioskę szczelnie otaczamy murem, nie zapominając o postawieniu bramy. Jeśli uda się wam to wykonać, już prawie wygraliście. Potrzebujecie dużo surowca, więc zadbajcie o odpowiedni rozwój ekonomiczny. Pomysł na rozbudowę miasta jest prosty – trzeba wybudować praktycznie wszystko! Na uwagę zasługują dwie rzeczy. Po pierwsze, dużo sklepów (ok. 10), potrzebujemy olbrzymich ilości złota. Po drugie, katedra i wielu inkwizytorów. Gniew niebios w tej misji będzie szczególnie przydatny. Pokonanie Kanga jest bardzo łatwe – wystarczy z pomocą zwiadowców odnaleźć jego dwór **(mapa, pkt. 1)** i rzucić na niego czar gniew niebios. Spłonie kilka minut później, a wszyscy, którzy przeżyją, oddadzą się pod naszą komendę. Nie róbcie jednak tego zbyt szybko, albowiem to zdradzi naszą obecność patriarsze i rozpocznie falowe ataki wroga! Najpierw stwórzcie silną armię ok. 40 niebiańskich łuczników, 30 niebiańskich rycerzy, 10 katapult i kilku inżynierów, którzy w odpowiednim momencie zbudują tarany. Warto też wspomnieć, że prawdopodobnie szybko skończy się wam drzewo, więc będziecie zmuszeni wybudować nowe wioski gdzieś przy lesie na północy. Dwór Kanga spalcie dopiero, gdy będziecie posiadać odłożonych 1500 sztuk złota. Dostaniecie nowe zadanie – wyzwolić miasto Markusa **(mapa, pkt. 3)**. Moim zdaniem, jest to wyłącznie strata czasu, bo nic w zamian nie otrzymacie. Lepiej zająć się naszymi sprawami, tym bardziej że właśnie zaczęły się falowe ataki nieprzyjaciela **(29)**. Szczególnie denerwujący jest pomarańczowy, który dysponuje Trebuchetami i znakomitą lekką konnicy! Jak najszybciej musimy ich ubić, inaczej będzie z nami bardzo kiepsko. To najtrudniejszy moment rozgrywki – wytrzymać ataki wroga. Podążamy z całą armią na północy zachód i rozbijamy się w pobliżu przejścia przez rzekę **(mapa, pkt. 2)**. Gdy tylko nie będzie już w pobliżu jednostek "pomarańczowych", za pomocą katapult i taranów niszczymy forty. Droga przez rzekę stoi otworem. Szybko wysyłamy Artosa na południowy wschód **(mapa, pkt. 4)** wprost do gildii złodziei **(30)**. Zaoferują nam oni interes – za 1500 sztuk złota spowodują, że pomarańczowi przestaną nas nękać. Właśnie dlatego kazałem zbierać złoto ;-)! Jak najszybciej wysyłamy 3 wozy ze złotem z dworu do gildii. Zapewnijcie im ochronę! Gdy dotrą na miejsce, pomarańczowi przestaną z nami walczyć! Możemy się więc skupić na ataku na główną siedzibę nieprzyjaciela. Miasto żółtych jest olbrzymie, warto zatem troszkę je przypalić za pomocą gniewu niebios. Zniszczenie całego miasta potrwa bardzo długo, więc lepiej od razu zaatakować główne cele, których likwidacja jest niezbędna do zwycięstwa. Zatem okrążamy miasto, podążając na zachód, odbijamy na północ i atakujemy od zachodu. Musimy zniszczyć trzy budynki: święty krąg, pałac patriarchy i pałac pogan **(mapa, pkt. 5)**. Moja pierwsza rada brzmi: katapulty, bardzo dużo katapult. Albo jeszcze więcej ;-)! Druga rada: cierpliwość! Jeśli zapewnicie katapultom osłonę z łuczników i konnicy, prędzej czy później miasto obróci się w gruzy. W razie problemów zawsze możecie ściągnąć z wioski posiłki i korzystać z zaklęć dostępnych w katedrze. Zwycięstwo będzie wasze! **(31)** I w tym miejscu kończy się nasza przygoda. W razie jakichkolwiek problemów lub pytań piszcie, jak zwykle służę pomocą! A za miesiąc powrócimy do Warrior Kings, tym razem już jako poganie. Oj, będzie się działo!



Blood Omen 2

Nie pamiętasz nic oprócz walki, która zakończyła się twoją klęską. Czy kierując Kainem uda ci się dokonać zemsty?

Producent:	**Crystal Dynamics**
Dystrybutor:	**IM Group**
Gatunek:	**przygodowa**
Wymagania:	**PIII 450 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator:	**16 MB**

RZUT OKIEM



Rozdział pierwszy

Dzielnica ruder (The Slums)

Ten rozdział to część treningowa gry. Nauczysz się tu podstawowych ruchów Kaina, ataków oraz sztuki kamuflażu. Biegnij w dół ulicy. Po chwili ujrzysz **checkpoint (screen nr 1)** - w takich miejscach będziesz zaczynał grę po odniesieniu porażki.

Nie trać cennego czasu i podążaj wzdłuż ulicy. Przy kratach stoi mała budka, wskocz na jej dach, a stamtąd na mur. Dalsza część treningu polega na bezszelestnym zejściu z drugiej strony (naciśnij klawisz odpowiedzialny za „skok", następnie podczas lotu naciśnij go ponownie oraz przytrzymaj). Gdy znajdziesz się na ziemi, przeskocz kraty po lewej. Kilka kroków dalej natkniesz się na kolejne, jednak większe. Tuż obok jest zamknięte przejście, ale dźwignia rozwiąże ten problem. Tunel zaprowadzi cię do małego pokoiku, który jednocześnie jest przejściem do hali. Na dole będzie czekał niewielki posiłek. :-) Następny tunel prowadzi do jadła oraz przesmyku, a koniec ma na przystani. I właśnie tu dowiesz się o jednym z kilku artefaktów, które pomogą ci w walce z wrogiem. Pierwszym z nich jest **Skrzynia Wiedzy (screen nr 2)**.

Twoja siła będzie rosła wraz z tym, jak często będziesz korzystał ze skrzyń (uwierz mi, na początku wydaje się to błahostką, ale później... sam tego doświadczysz). Aby otworzyć **Skrzynię** musisz nacisnąć i przytrzymać klawisz odpowiedzialny za „wysysanie krwi". Wejdź na molo - za starą chatą natkniesz się na kolejną **Skrzynię**. Teraz wróć na brzeg i biegnij do „pani przewodnik". Ta wskaże ci drogę do kanałów - tam rozpoczniesz trening przetrwania. Umah zaprezentuje kilka ataków, które na pewno się przydadzą. W pierwszej fazie „instruktorka" będzie atakowała, a twoje zadanie to blokowanie jej ciosów (przytrzymaj klawisz odpowiedzialny za tę czynność). Druga faza polega na przećwiczeniu ataku szponami (naciśnij i przytrzymaj klawisz „autonamierzania", a następnie naciśnij klawisz „akcji"). Wystarczy przeprowadzić tylko trzy ataki. Ostatnią czynnością, jaka wymaga treningu, jest chwycenie przeciwnika za gardło i rzucenie nim (naciśnij klawisz „autonamierzania", następnie klawisz „wysysania krwi", po czym naciśnij go ponownie). To by było na tyle, jeśli chodzi o sztukę walki. Nie pozostało ci nic innego, jak tylko udać się do następnej komnaty. Zakręć zawór przy wyjściu, po czym przedostań się na przeciwległą stronę. Natrafisz tu na pierwszego prawdziwego przeciwnika. Pozbądź się go i zabierz mu broń, wyssij też z niego krew. Nieopodal, przy kratkach z lewej strony

Rozdział drugi







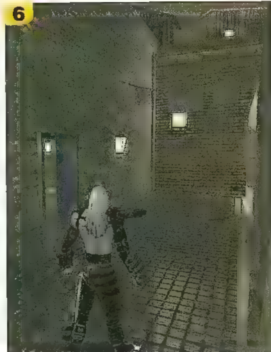
znajdziesz **Skrzynię**. Skieruj się do korytarza w głębi – zaprowadzi cię na cmentarz. Tu nauczysz się umiejętności kamuflażu, a ta okaże się nader przydatna. Minimalnie nad ziemią unosi się lekka mgiełka, wykorzystaj to. Możesz zajść przeciwnika od tyłu, przybrać postać mgły (naciśnij klawisz odpowiedzialny za **Mroczne dary**, po czym wybierz **Dar mgły**, jednak aby go uaktywnić, należy nacisnąć klawisz odpowiedzialny za **Mroczne dary**). Po wykonaniu egzekucji na strażniku wbiegnij na górkę naprzeciw bramy cmentarnej. Znajdziesz się w dalszej części miasta. W oddali ujrzysz **Skrzynię Siły Zbrojnej** (**screen nr 3**). Aby ją otworzyć, musisz postąpić tak samo jak w przypadku **Skrzyni Wiedzy**.

Za winklem zobaczysz **Węzeł energetyczny**, który umożliwia życie miasteczka - opuść dźwignię (w zaułku stoi **Skrzynia**, lepiej z niej skorzystaj). Teraz podbiegnij do wielkiej bramy nieopodal, a tam opuść następną wajchę. Krótki tunel zaprowadzi cię do kolejnej kamieniczki. Ujrzysz tu schody prowadzące na galeryjkę (na razie zlekceważ je, ale **pamiętaj** o nich), w pobliżu zobaczysz również następną **Skrzynię**. Po chwili trafisz do wąskiego przesmyku między dwoma budynkami (tu też znajdziesz **Skrzynię**). Na końcu ścieżki, na ścianie, zamocowano zawór - odkręć go. Pamiętasz schody, które niedawno minąłeś - wracaj tam. Przebiegnij całą galeryjkę, a na jej końcu otwórz żelazną bramę za pomocą dźwigni. Przed tobą pojawi się „parna bariera", którą możesz zneutralizować dzięki pokrętłu na ścianie. Za rogiem ujrzysz schody biegnące w dół. Przy ognisku umieszczono **Skrzynię**, natomiast w oddali dostrzeżesz sylwetkę „pani instruktor". Nie trać czasu i skieruj kroki ku jej osobie. Niestety ironia losu rozdzieli was na jakiś czas. Od teraz możesz polegać tylko i wyłącznie na sobie. Udaj się do przejścia między dwoma lampionami (**screen nr 4**).



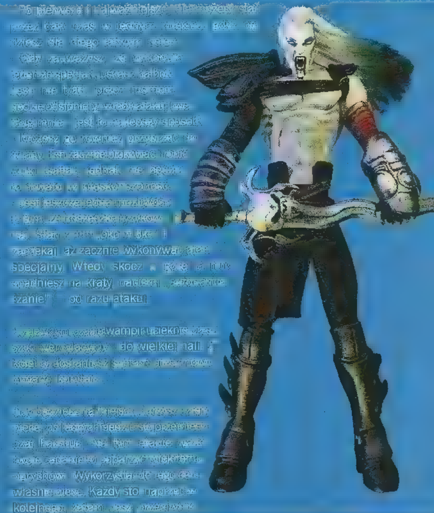
Znajdziesz się na podwórzu, gdzie po prawej stronie zobaczysz drabinę. Wejdź po niej na mur, a stąd zagarnij zawartość **Skrzyni** stojącej nieopodal. Następnie wskocz na dach (tuż przy drabinie), zaś z niego na kolejny. Ten doprowadzi cię do niższej kondygnacji, z której przeskocz na półkę obok (**screen nr 5**).

Przechodząc przez mały pokój, podnieś miecz, a potem przedostań się do drzwi z drugiej strony. Gdy wejdziesz do środka, zobaczysz skrzynię ustawioną przy drzwiach - aby przejść dalej, wystarczy ją odsunąć (przytrzymaj klawisz „akcji" i manipuluj kursorami). Kiedy będziesz już w alejce, wejdź do niewielkiej sali (**screen nr 6**), w której ujrzysz windę (nawiasem mówiąc, prócz windy jest tu również **Skrzynia** - rozejrzyj się).



Windą dostaniesz się do następnej alejki – tu, opuść kraty za pomocą wajchy. Teraz wróć na górę i podążaj nowo otwartym przejściem. Wkrótce dotrzesz do sporych rozmiarów krat. Unieś je, korzystając z dźwigni, następnie podsuń skrzynię pod kraty - i opuść je. Krótki tunel zaprowadzi cię do „łącznika", któremu nie pozostało już wiele czasu...





dokończenie rozdziału drugiego

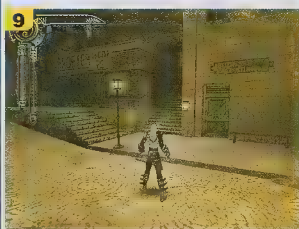
[illegible] zniszczonego pomostu.

[illegible]

Rozdział trzeci

Niższe Miasto (The Lower City)

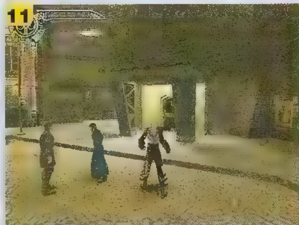
Twój nowy cel to Sanktuarium. Wejdź do przesmyku między budynkami (**screen nr 9**).



Tam opróżnij **Skrzynię** i nie pozwól, aby „kolacja" uciekła ci sprzed nosa. Znajdziesz tu również schody prowadzące w górę (**zapamiętaj je**). Wróć na ulicę i przeszukaj ją. W jednym z domów natkniesz się na kolejną **Skrzynię**. Teraz wracaj do zaułka (**pamiętasz?**), po czym wbiegnij schodami z prawej. Następna okazja do przećwiczenia niedawno zdobytej umiejętności (**screen nr 10**).



Gdy znajdziesz się na dachu przeciwległego budynku, spróbuj zejść na drugą stronę możliwie jak najciszej. W znany ci już sposób pozbądź się wartowników, a następnie przejdź alejką do kolejnej dzielnicy. Biegnąc w dół ulicy, trafisz do oberży (**screen nr 11**). Tam, porozmawiaj z kobietą stojącą za ladą.



Otrzymasz od niej hasło, które pozwoli przedostać się do dalszej części tej dziury. Wyjdź na zewnątrz i udaj się na metalową kładkę z drugiej strony ulicy. Dzięki hasłu kraty nie będą już problemem. Kolejny przesmyk zaprowadzi cię na plac, gdzie ujrzysz sporych rozmiarów blok skalny - wskocz tam. Oprócz przejęcia wiedzy ze **Skrzyni**, będziesz miał możliwość (w zasadzie będziesz musiał) dostać się na odległy balkon (**screen nr 12**).

Tam, osuń wajchę i zeskocz na ziemię. Energia umożliwi ci otworzenie żelaznej bramy pod galeryjką. Znajdziesz się wewnątrz jednego z budynków. Wysuń kapsułę umieszczoną po lewej stronie od drzwi. Następnie wykonaj małe rozeznanie w terenie. :-) Znajdziesz tu **Skrzynię**, nieaktywną kapsułę oraz całą maszynerię. Skieruj kroki w pobliże wrót, gdzie dostrzeżesz koleją kapsułę - pozbądź się jej i umieść w tym samym miejscu działającą. Na koniec opuść dźwignię (w komnacie z mechanizmem) i wejdź do zaułka przez rozbite okno. Kilka kroków dalej spotkasz jednego z członków ruchu oporu przeciw Sarafanom - poprosi o hasło. Wydostań się stąd do następnej dzielnicy. Nieopodal, naprzeciw wielkiej bramy, zagadnij do „kioskarza"- ten zdradzi kolejne hasło. Wróć do partyzanta w alejce i wyrzuć z siebie ten jeden wyraz. Drzwi na końcu korytarza prowadzą do piwnicy, a tam czeka na ciebie lunch. :-) Dzięki drabinie wydostaniesz się na dach. W oddali ujrzysz zarysy półki, na którą musisz się dostać. Czeka tu mała niespodzianka w formie **Skrzyni** oraz przeprawa na następny dach (**screen nr 13**).



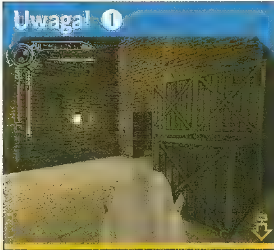
Znajdziesz tu przesmyk między dwoma ścianami, który wiedzie na teren magazynu. Zeskocz na ziemię, po czym (uważając na strażników) podejdź do drewnianych wrót - tam opuść wajchę. Teraz wróć na górę (po drabinie) i przedostań się na balkon po przeciwnej stronie. Otwórz wrota. Przez pokój z lewej trafisz na niższy poziom magazynu. Po jego drugiej stronie dostrzeżesz schody skierowane ku górze. Gdy znajdziesz się już na piętrze, osuń dźwignię. Skrzynia wyżłobi otwór w deskach, a ten zaprowadzi cię do podziemi. Kilka kroków dalej wkroczysz do kolejnego z pomieszczeń magazynu. Teraz w ramce zamieszczę informacje (**Uwaga nr 1**), jak należy postępować przez najbliższe kilka minut.

No i w końcu dotarłeś do „królestwa szczurków". :-) Kilka kroków dalej, w następnej sali, będziesz mógł przejąć jeszcze większą porcję energii oraz wiedzy ze **Skrzyni**. W następnej grocie odkręć zawór, co spowoduje napełnienie się jej wodą. Wykorzystaj **Dar skoku**, aby przedostać się na drewnianą kładkę w prawym górnym rogu. Za pomocą drabiny wrócisz (czyż to nie jest monotonne) na ulicę. Zatrzymaj się przy gilotyncе i spójrz na filary umieszczone za nią - chyba wiesz, co to oznacza. Gdy węzeł energetyczny zostanie uaktywniony, otrzymasz dostęp do dalszej części „królestwa". Po chwili dojdziesz do wąskiego korytarzyka, z którego odchodzi mniejszy - do wnęki z zaworem (**zapamiętaj**). Gdy będziesz w komnacie zalanej częściowo wodą, z prawej strony ujrzysz drabinę - wejdź po niej. Ku twemu zaskoczeniu napatoczysz się tu na ofiary, ale niepozostawione przez ciebie (!). Podskocz i chwyć się krawędzi dachu przybudówki. Zepchnij stamtąd skrzynię, po czym ostrożnie wróć na dół. Przebiegnij na drugą stronę metalową kładką i opuść wajchę. To uruchomi mechanizm unoszący właz pośrodku. Szybko cofnij się do niedawno zepchniętej skrzyni i podsuń ją do ściany. Teraz wróć do wnęki z zaworem (chyba wiesz, jak tam trafić?). :-) Odkręć go, a następnie skieruj kroki do opuszczonej przed momentem sali. Otrzymałeś możliwość przedostania się na przeciwległą stronę po kamiennej posadce poniżej, lecz tylko przez określony czas. Schody wyprowadzą cię na spotkanie z grupką „zadymiarzy". Poczekaj, aż wybiją się nawzajem - i zrób sobie ucztę (he, he). Gdy dokończysz dzieła, podejdź kilka kroków - i opuść dźwignię. Właśnie znalazłeś się na dość dobrze strzeżonym terenie, co potwierdzi się w najbliższym minutach. Musisz się dostać na drugą stronę bramy - nic prostszego. W oddali dostrzeżesz małą szczelinę między budynkami (**screen nr 14, 15**), gdzie umieszczono fragment muru, na który (bez żadnych problemów) możesz wskoczyć.



Kolejny raz musisz pokonać większą odległość za pomocą **Daru skoku**. Z pomostu zaczerpnij szczyptę wiedzy, po czym zmierz się z kilkoma rycerzami Sarafana – ci będą czekać przy żelaznej bramie. Choć jest sposób na prawie bezbolesne uporanie się z nimi, mianowicie: skradając się do rycerza stojącego tuż obok dźwigni, masz spore szanse, by zlikwidować go bez podnoszenia alarmu - od ciebie zależy, jaką drogę wybierzesz. Na końcu skorzystaj z pokrętła i

Uwaga! 1







Biegnij do pomieszczenia ukrytego za skrzyniami. Tam, otwórz kraty za pomocą dźwigni i zepchnij skrzynię na poniższą platformę. Następnie przesuń ją na dźwig i opuść wajchę z prawej strony. Na końcu odsuń platformę, na którą wcześniej zepchnąłeś skrzynię.





Wróć do komnaty, gdzie widziałeś drabinę, po czym wejdź po niej na piętro. Udaj się na przeciwległą stronę i zrzuć tę skrzynię na sam dół. Powstały otwór umożliwi ci kontynuowanie krucjaty.



14



15



16



17

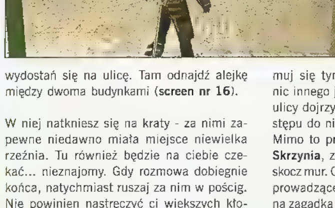
wydostań się na ulicę. Tam odnajdź alejkę między dwoma budynkami (**screen nr 16**).

W niej natkniesz się na kraty - za nimi zapewne niedawno miała miejsce niewielka rzeźnia. Tu również będzie na ciebie czekać... nieznajomy. Gdy rozmowa dobiegnie końca, natychmiast ruszaj za nim w pościg. Nie powinien nastręczyć ci większych kłopotów, ale za to można wykorzystać jeden z darów. W końcu wyjdzie do ciebie z własnej inicjatywy, by oznajmić, że zbliża się pora „spotkania pierwszego stopnia"- nie przejmuj się tym zbytnio. Cóż, nie pozostało nic innego jak tylko skok w dół. Na końcu ulicy dojrzysz dwa przejścia - niestety dostępu do nich broni bariera energetyczna. Mimo to przy tym po prawej stronie stoi **Skrzynia**, zatem skorzystaj z niej - i przeskocz mur. Oprócz **Skrzyni** napotkasz schody prowadzące do kanałów (no tak). Kolejna zagadka do rozwiązania - patrz do ramki **Uwaga nr 2**.

Gdy znajdziesz się w środku, ujrzysz korytarz prowadzący do... Sanktuarium.

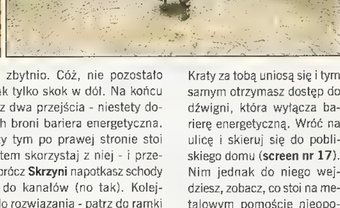
Kraty za tobą uniosą się i tym samym otrzymasz dostęp do dźwigni, która wyłącza barierę energetyczną. Wróć na ulicę i skieruj się do pobliskiego domu (**screen nr 17**). Nim jednak do niego wejdziesz, zobacz, co stoi na metalowym pomoście nieopodal - **Skrzynia**.

Uwaga! 2





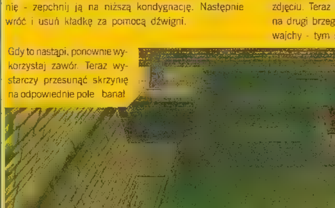
Nieopodal, we wnęce z prawej strony, znajdziesz skrzynię - zepchnij ją na niższą kondygnację. Następnie wróć i usuń kładkę za pomocą dźwigni.

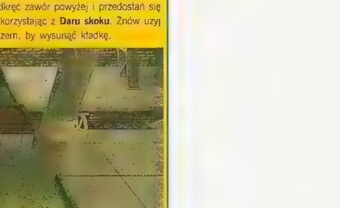


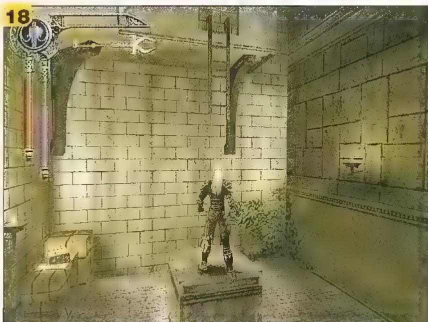


Następnie przysuń to pudło do ściany - tak jak na zdjęciu. Teraz odkręć zawór powyżej i przedostań się na drugi brzeg, korzystając z **Daru skoku**. Znów użyj wajchy - tym razem, by wysunąć kładkę.

Gdy to nastąpi, ponownie wykorzystaj zawór. Teraz wystarczy przesunąć skrzynię na odpowiednie pole - banał






18


19


20

Rozdział czwarty

Wyższe Miasto (The Upper City)

Wbiegnij na dziedziniec, na środku którego ujrzysz pomnik. Po prawej stronie od wyjścia z „metra", właśnie za pomnikiem, znajduje się alejka spowita we mgle - udaj się przez nią. Schody doprowadzą cię do... Marcusa, kolejnego wampira, który zdradził własny ród. W krótkim odstępie czasu pojawią się strażnicy - biedne pachołęta. :-) Gdy załatwisz sprawę, otwórz bramę, korzystając z pokrętła - i skieruj kroki w stronę korytarza. Kiedy dotrzesz do komnaty, ujrzysz most, który ma przeprawić Kaina na drugą stronę. Tuż obok wartowników mieści się kładka połączona z przybudówką. Tam, czekać będzie kolejny narwaniec oraz kolejne pokrętło - uruchomi ono mechanizm mostu. Teraz wbiegnij do kokpitu i przedostań się na przeciwległy brzeg. Na niższej kondygnacji znajdziesz **Skrzynię**, zaś kilka kroków wstecz przejście. Wkrótce ogarnie cię światło... księżyca. Otwórz bramę za pomocą (tradycyjnie)


21

pokrętła. Ponownie trafiłeś do jednej z dzielnic, lecz tym razem **Wyższego Miasta**. Napotkasz tu wielu rycerzy, którzy z przyjemnością ci dokopią. :-) Na końcu ulicy, z lewej strony widnieje dźwignia, otwierająca dalszą drogę przed tobą. Zagłębiając się w przesmyku między domami, dostrzeżesz blok skalny - ten podsuń pod fragment drabiny wystający zza balkonu (**screen nr 18**).

Z głazu wskocz na ową drabinę i po następnej wejdź na dach. Teraz w wielkim stylu wparuj do środka i wykończ dwóch przedstawicielu gatunku ludzkiego (nie zapomnij o **Skrzyni** stojącej przy kominku). Otwórz drzwi balkonu, po czym spójrz w prawo. W odległym budynku dostrzeżesz rozpostarte okiennice - dostań się tam (wiadomo, z jakiego daru skorzystać). :-) Napatoczysz się tu nie tylko na rycerzy, ale i kolejną **Skrzynię** (w prawym dolnym rogu sali). Schody biegnące w dół kończą się dopiero przed furtką prowadzącą na ulicę. Przy wielkiej drewnianej bramie, między dwoma sztandarami Sarafan, ujrzysz mniejsze wrota - z sali wyjdź przez kolejne. No tak, jakżeby inaczej - pokrętło. Otwórz strumień energii, a następnie kraty za plecami. Pod postacią mgły podejdź do wajchy i opuść ją. Jeżeli tak postąpisz, strażnik nie będzie podejrzewał, że to właśnie ty. Po chwili wkroczysz na placyk. Nieopodal bramy wejściowej ujrzysz zawór, który zatrzyma dopływ wody. Wbiegnij po schodach z prawej strony, z kolei stamtąd przeskocz na balkon naprzeciw (**screen nr 19**).

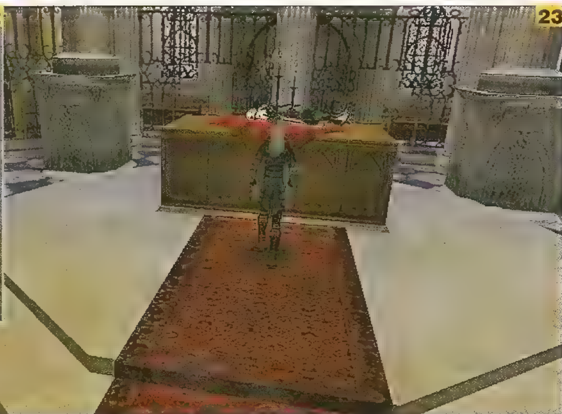
W pobliżu pomnika Umah zamocowano kolejny zawór. Nowo odkrytym korytarzem dotrzesz na plac z trzema kopcami (zbierając po drodze żniwa oczywiście). :-) W przejrzysty sposób przedstawię, jak uporać się z tą śmieszną zagadką (**Ramka - Uwaga nr 3**).

Tym oto sposobem dotarliśmy do ratusza, i należałoby go zwiedzić (**screen nr 20**).

Gdy będziesz już w środku, podsuń skrzynię bliżej ściany, po czym wbiegnij schodami na galeryjkę - na razie omiń napotkaną wajchę. Skorzystaj z pokrętła po drugiej stronie, zaś w następnej kolejności z (przed momentem ominiętego) przełącznika. Wróć na dziedziniec i przejdź po kamiennym pomoście - prosto do windy. Ta zawiezie cię niemal na samą górę, do... zamkniętych wrót. Odwróć się - wykonaj efektowny skok przez otwarte okno. W sypialni natkniesz się na **Skrzynię**. Drewniane schody, prowadzące do pokoju niżej - to okazja, by wrzucić coś na ząb. :-) Podwórze, na które wyszedłeś, blokują zamknięte




22

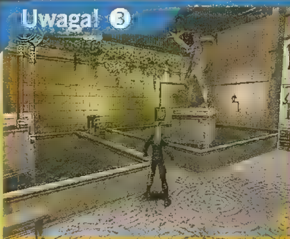

23

kraty, jednak aby je otworzyć, wystarczy wysunąć kapsułę z wnęki po lewej (**screen nr 21**).

Mimo to - dopiero gdy klatka (w której jest ona umieszczona) uniesie się. Wejdź po drabinie do pomieszczenia wyżej i skorzystaj z pokrętła. Wróć na dół i wysuń ją z węzła - siądzie zasilanie, a strażnicy wyjdą, by sprawdzić, co jest grane. Z powrotem wejdź po drabinie, lecz tym razem unieś klatkę z prawej strony. Teraz spokojnie wsuń kapsułę w pusty obieg - i otwórz bramę. Przejdź przez wrota, zza których wyszli dwaj oponenci, po czym skieruj kroki na górę. Drzwi na końcu korytarza wyprowadzą naszego wampira na zewnątrz. Tu również nie będziesz głodzony - mało tego, przy kratach z prawej strony ujrzysz **Skrzynię**. Wbiegnij na balkon - zlokalizuj tu wieżę strażniczą i dostań się do niej, korzystając z drabiny. Chyba wiesz, co masz teraz zrobić, skoro naprzeciw jest następna budowla? Gdy znajdziesz się już w środku domostwa, zmierzaj przez korytarze, aż trafisz do holu. Drzwi w lewym dolnym rogu zaprowadzą cię przed oblicze (jak się za chwilę okaże) bardziej „napakowanego" rycerza. Nie przejmuj się tym za bardzo - wystarczy blokować jego ciosy, a potem błyskawicznie kontrować (ot, cała taktyka). W momencie, gdy przyjdzie nań klęska, otrzymasz od niego niezłe narzędzie zbrodni (to się nazywa KOSA). Podejdź do chłopa stojącego przy półkach z książkami. Dowiesz się, że biskupa zabrano do katedry – to twój nowy cel. Wejdź na cmentarz i odsuń blok skalny umieszczony przy jednej ze ścian (**screen nr 22**).

Za nim ukryto (czy na pewno) :-) przejście do kolejnej części tego nad wyraz uroczego miejsca. Ta „wycieczka krajoznawcza" ma finał u wrót prowadzących do krypty (nim do niej wejdziesz, dobrze się rozejrzyj za **Skrzynią**). Gdy będziesz na dole, wsuń trzy fragmenty ścian z symbolem rodu wampirów. Wkrótce dotrzesz do biskupa, który jest... na łasce Marcusa. Gdy rozmowa dobiegnie końca, ruszaj za nim w pościg. Dopadniesz go dopiero na dachu, gdzie obaj runiecie na sam środek... katedry. Właśnie tutaj

Uwaga! 3


Z lewej strony od bramy wejściowej stoją dwa pomniki - między nimi dostrzeżesz dźwignię oraz zawór na jednej ze ścian baseniku. Najpierw pozbądź się wody za pomocą pokrętła, a później otwórz węzeł energetyczny.


Postępuj tak samo jak w poprzednim przypadku z tym, że dźwignię zwalniającą blok znajdziesz na filarze po lewej.


Teraz wystarczy spuścić wodę (he, he:-) i dosunąć głaz pod kraty. Ten nie pozwoli na ich zamknięcie, ale za to otworzy te naprzeciwko.

dokończenie rozdziału czwartego

rozpocznie się walka o to, kto będzie okazy- [illegible] wy jego energii [illegible]

W końcu zrezygnuje i ucieknie na wyższą [illegible] masz **Dar uroku** oraz dalsze informacje.

Rozdział piąty

Wieża Sarafana (The Sarafan Keep)

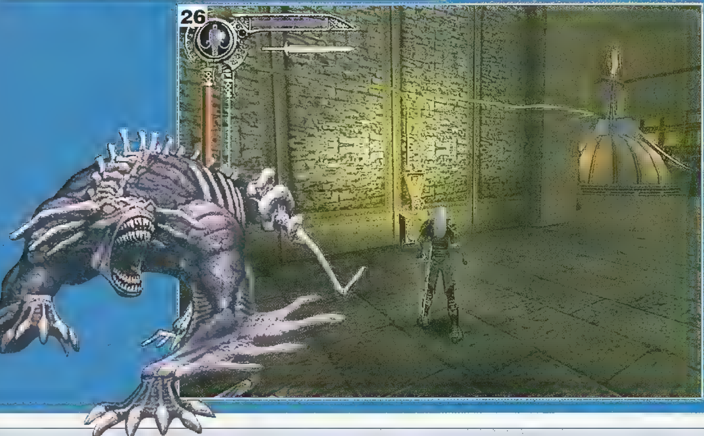
Kain co raz bardziej rośnie w siłę, a z nią chęć zemsty na Lordzie Sarafan. Zejdź po schodach i udaj się na przeciwległą stronę w pobliże przybudówki. Wykorzystaj nowo nabytą umiejętność - **Dar uroku**. Dzięki temu możesz przejąć kontrolę nad niektórymi postaciami, co zaowocuje choćby w tym momencie. Stań tuż przy oknie i przejmij umysł ziemianina (najpierw aktywuj go w menu **Mrocznych darów**, a następnie, tak jak we wcześniejszym przypadku, nakieruj na wybraną postać i naciśnij klawisz odpowiedzialny za wykorzystanie daru). Posłuż się nim do otwarcia drzwi, po czym zabij. W korytarzu dostrzeżesz pomieszczenie z prawej - niestety blokowane przez strumień pary. Kilka kroków dalej znajdziesz zawór – zakręć go. Komnata na końcu korytarza mieści **Skrzynię**. Teraz skieruj kroki do ominiętego pomieszczenia z prawej - i zejdź po schodach. Te zaprowadzą cię do magazynu, gdzie stoi całkiem niemały piec. Dosuń kapsułę do jego lewej strony, następnie uruchom dźwig, który wydostanie ze skrytki „kawał mięcha". Nadszedł czas na małe grillowanie - opuść wajchę naprzeciw maszyny. Buchający ogień pozbawi wrota zawiasów. Kolejny korytarz zmierza ku parze schodów - jedne umożliwią pobranie wiedzy ze **Skrzyni**, a drugie kontynuowanie podróży. Właśnie dotarłeś (najprawdopodobniej) do „sali wypoczynkowej" rycerzy Sarafana. Od wrót - naprzeciw ciebie - odchodzi nieaktywny węzeł energetyczny – wiadomo, o co chodzi. Gdy drzwi przed tobą staną otworem, ujrzysz korytarz. W nim (tak samo jak w poprzednim) kryje się **Skrzynia** oraz schody - kierując się nimi, dojdziesz do hali z basenem wypełnionym wodą; właśnie tam jest przejście. Przedstawię ci, jak można szybko i bezboleśnie pozbyć się tej cieczy (**Ramka - Uwaga nr 4**).

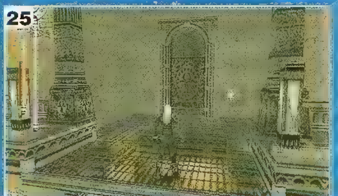




Dostępnym szybem trafisz do komnaty ze strażnikiem. Schody skierowane w górę pozwolą ci wkroczyć na korytarz - on sam zmierza do hali więziennej. W oddali po lewej stronie dostrzeżesz wyłaniające się kontury wieży strażniczej - kieruj się tam. Po zamocowanej drabinie wdrap się do węzła energetycznego i otwórz jego drugą część. Zeskocz po przeciwnej stronie, a następnie przejdź po kładce do środka - tam skorzystaj z dźwigni, aby otworzyć wrota. Jednak nim przez nie wyjdziesz, będziesz musiał ponownie wspiąć się na wieżę i odkręcić zawór. Teraz spokojnie możesz wjechać windą na wyższy poziom. Wygląda to na całkiem dużą spiżarnię. Dobrze się rozejrzyj - prócz **Skrzyni** przy drzwiach z prawej strony znajdziesz tu również (w niszy na końcu korytarza) wajchę odblokowującą zamek wrót obok. Za nimi ujrzysz komnatę obrad, zaś na balkonie (**screen nr 24**) „zbłąkaną duszyczkę", nad którą należy przejąć kontrolę.

Kierując „jej" poczynaniami, zmierzaj na kolejny balkon, lecz tym razem z lewej strony, gdzie (za pomocą dźwigni) wyłączysz dopływ energii – czas, abyś wkroczył do jednej z głównych sal wieży Lorda Sarafana. Naprzeciw schodów, którymi tu dotarłeś, znajdują się kolejne – te poprowadzą cię do kobiety stojącej za kratami po prawej stronie. W zamian za wyłączenie bariery energetycznej będzie żądała, byś zabił pewnego jegomościa w niebieskim ubraniu - do dzieła. Gdy załatwisz sprawę, wróć do niej i udaj się na koniec korytarza, gdzie czekać będzie winda. Ta dowiezie Kaina na wyższe piętro, na któ-





rym ten znajdzie **Skrzynię** oraz częściowo zniszczony balkon. Z niego przedostań się na przeciwległy. Korzystając z dźwigni, opuść drabinę, która kiedyś może ci się przydać. Ruszaj przed siebie, a po chwili dojdziesz do kilku stopni, z których należy przeskoczyć na drugą stronę. Następny korytarz skieruje cię do znajomego miejsca – jednocześnie jest ono przejściem do okolic wajchy (**screen nr 25**).

Po chwili trafisz do sali z pokaźną grupką rycerzy, ale na szczęście zostanie tylko jeden, więc pozbądź się go. Następnie podejdź do wrót i spróbuj je otworzyć - ha, nic z tego. W tym momencie włączy się alarm, no i wiadomo, co się stanie... wyskoczy „samotny jeździec". :-) Teraz wróć na balkon, korzystając z drabiny przy uchylonej kracie. Bez żadnych ogródek możesz udać się do drzwi, znajdujących się nad tymi, z których wyszli dwaj strażnicy. Poddasze - tu nie ma nic ciekawego prócz dwóch gigantycznych kusz, jadła oraz windy. Gdy zakończysz tę drugą czynność, wjedź na wyższą kondygnację. Tam, wbiegnij po schodach na platformę, gdzie dostrzeżesz dźwignię otwierającą przed tobą dalszą drogę - kraty. Tak dojdziesz do niewielkiej biblioteki, w której ukryto korytarz. Wejdź na galeryjkę z książkami i użyj wajchy - oto i ukryty korytarz. W nim przejmij kontrolę nad kolejnym nieszczęśnikiem, którego zadaniem będzie uniesienie krat dźwignią w oddali. Tu również umieszczono... dwie **Skrzynie**. Jedna leży pod schodami, zaś druga na platformie, do której dotrzesz dzięki drewnianym stopniom. Jesteś już prawie u celu - uwolnienia naszej uroczej wampirzycy. W korytarzu spowitym mgłą ujrzysz dźwignię otwierającą wrota na dach. Zlikwiduj dwóch rycerzy, a następnie zajmij się tym „przerośniętym". Uważaj na niego - jest znacznie silniejszy. Najprostszym na niego sposobem jest odskoczenie na bok (tzw. strafe'owanie). Teraz odetnij dopływ energii (**screen nr 26**) i otwórz bramę.

Za nią ujrzysz klatkę, zaś w niej... nasz cel. Jednak aby Umah odzyskała pełną swobodę, będziesz musiał zneutralizować barierę energetyczną. Nie trać czasu i odsuń kopiec ze sztandarem, który stoi w rogu komnaty - to odsłoni ukryte przejście. Wróć do zaworu i ponownie z niego skorzystaj. Co prawda, nie wejdziesz tą samą drogą, ale nie na próżno siłowałeś się z tym kopcem. W chwilę po tym będziesz miał okazję, by spojrzeć wodzowi Sarafan w... twarz?!? :-)

Uwaga! 4

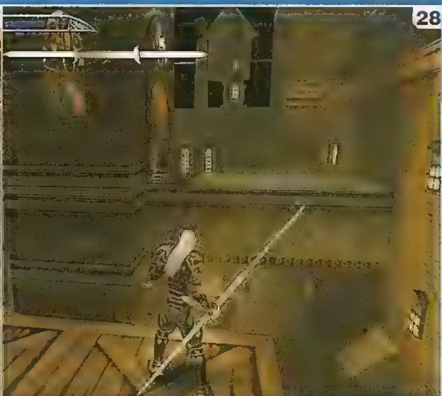
Udaj się w pobliże platformy, po której panoszy się pewna istota ludzka. Spójrz w górę, wykorzystaj **Dar uroku**, by przejąć nad nią kontrolę. Posłuż się nią, by zakręcić zawór.

Teraz przedostań się na przeciwległą platformę – i tam również zakręć zawór. Następnie obróć się w prawo i przeskocz na platformę za pomocą **Daru skoku**. Dokręć ostatni zawór i zeskocz do pustego basenu.

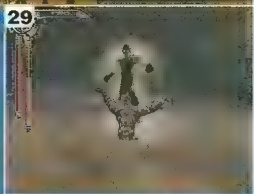
Rozdział szósty

[illegible]


27


28

Następnie podbiegnij do windy na końcu korytarza (bawiąc się wcześniej przełącznikami), wjedź na wyższą kondygnację. Za drzwiami ujrzysz jeszcze dwóch niewyżytych narwańców. Na końcu platforma zwiezie Kaina o poziom niżej – w pobliże rur odpływowych. Tam dojrzysz wybiegających z oddali delikwentów, a także (między filarami) Skrzynię. Gdy dotrzesz na przeciwległą stronę, przeskocz na stały fragment lądu.


29

Z kolei ten skierowany jest ku wrotom prowadzącym do środka kolejnej fabryki.

Po chwili dojdziesz do komnaty – tu podniesiesz właz (naprzeciwko), korzystając z wajchy. Korytarz wychodzący z tego pomieszczenia zawiera taśmę (zablokowała się tutaj), więc opuść dźwignię (wnęka obok) i przedostań się na drugą stronę. Spowijająca wszystko mgła nie pomaga, przynieść ci niczego na myśl?! W wielkiej kotłowni, do której właśnie trafiłeś, znajdziesz (oprócz „przekąski") kolejny właz w lewym górnym rogu. Za nim ujrzysz na pewno niemałą szybę – przejmij przez nią kontrolę nad jednym z pracowników. Następnie skieruj jego krok do wajchy i... buuuummmm! Wejdź do podziemnego korytarza (uważaj na spadające głazy), skąd zaczerpniesz troszkę wiedzy ze Skrzyni stojącej w niszy po prawej stronie, zaś tunelem z lewej wydostań się do dalszej części fabryki. Ponownie wykorzystaj ponadludzkie umiejętności – podnieś właz za pomocą jednego ze śmiertelników. W głębi korytarza znajdziesz następne przejście. Z drugiej strony znów będziesz musiał posłużyć się jednym nieszczęśnikiem, który stoi za szybą, aby móc kontynuować podróż (nie zapomnij zarekwirować zawartości Skrzyni, a także opuścić wcześniej dźwigni). Wkrótce trafisz do komnaty z trzema skrzyniami oraz wajchą. Korytarz zaprowadzi cię do „składu pieców", który oczywiście należy wysadzić. W związku z powyższym przejmij kontrolę nad jednym z pracowników (jednak wcześniej stań w bezpiecznej odległości, najlepiej za szybą) i poświęć go dla dobra sprawy ;-). Winda zawiezie cię do ogromnej hali. Tam wejdź na galeryjkę i osuń wajchę na panelu sterowania, po czym – wiadomo, Skrzynia. Teraz pozostało już tylko bawienie się umysłami ludzi oraz wykorzystanie ich do utorowania sobie drogi. W jednym z pomieszczeń będziesz musiał opuścić aż trzy dźwignie, co udostępni drugą część hali. W niej ujrzysz kolejną windę, którą wjedziesz na wyższy poziom. Na górze podsuń blokadę stojącą tuż przy schodach i pozbądź się jej w oddali, po czym skorzystaj z przełącznika nieopodal. Palnik podniesie temperaturę wystarczająco, aby wysadzić ścianę. Jaskinia zawiedzie cię do kryjówki Sebastiana. Wcześnie jednak rozejrzyj się – w jednej z komnat znajdziesz Skrzynię. Teraz biegnij po schodach na platformę wysadzaną błękitnymi kamieniami. Już czas...

Dar szału

Spotkanie po latach...

Sebastian jest bardziej wymagającym przeciwnikiem aniżeli Faustus czy też Marcus. Najlepszą, a zarazem najbardziej ryzykowną taktyką w jego przypadku jest zaczekać, aż strumień pary będzie skieruje się w twoją stronę. Musisz zwabić tam wampira i wyprowadzić kilka ciosów, co wystarczy, by Sebastian upadł – a wtedy para zrobi swoje. Jednak nie będzie tak postępował przez cały czas.

Gdy straci około połowy energii, na środku platformy powstaną wyładowania elektryczne – uważaj na nie, mogą cię nieraz dezorientować, a co gorsza – zabić.

Po chwili twój przeciwnik zacznie biegać po ścianach (29). W pewnym momencie przyczai się na ciebie przy jednej z poręczy i nim zaatakuje, wypowie charakterystyczną kwestię. Zauważ, że gdy ten cwaniak biega tak dookoła, strumień energii częściowo na środku zanika, a kiedy gdy przymierza się do ataku, strumień rozrasta się. W tym momencie musisz błyskawicznie przejść na jego drugą stronę. Sebastian zostanie „popieszczony" prądem, a ty ujdziesz cało – oczywiście została trzecia faza walki.

Chyba nie ma nic prostszego: prócz przejęcia kontroli nad umysłem pracownika znajdującego się w kabinie (nim jednak to zrobisz, wskocz na okrągłą platformę, wtedy Sebastian nie będzie miał nic do gadania). Przy jego pomocy opuść dźwignię z prawej strony. To zmusi nikczemnika, by stoczył ostatnią, zapewne bardzo dla niego krótką potyczkę. Wystarczy przez cały czas wyprowadzać ataki i odskakiwać na bok, gdy ten będzie wyprowadzał własne. Właśnie otrzymałeś (chyba najbardziej efektowny z dotychczasowych darów) Dar szału. Świetnie prezentuje się (jakżeby inaczej) podczas walki z „większym" przeciwnikiem. Aby go wykonać, twój „limit zdenerwowania" (w lewym górnym rogu ekranu) musi dojść do końca. Wówczas wybierz Dar szału i naciśnij klawisz odpowiedzialny za jego użycie. Kain wykona sekwencję ciosów, które uśmiercą wroga raz na zawsze. Mało tego – otrzymasz kamień o legendarnej mocy, który daje właścicielowi siłę, jakiej nie złamie nawet Soul Reaver...

UWAGA! KONKURS TRWA!

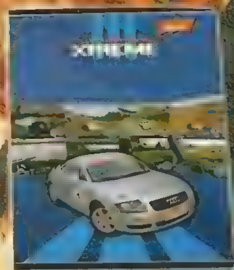
Warunki konkursu:

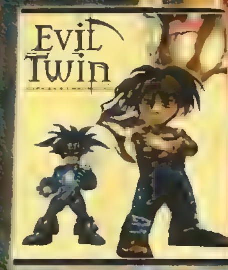
wejdź na strony internetowe **UNIPAP Strzegom (www.unipap.com.pl)** oraz **Wydawnictwa Bauer (www.bravo.pl)** i znajdź informacje o konkursie.

Następnie przepisz fragmenty hasła konkursowego z obu stron internetowych i połącz w całość. Hasło napisz na kartce, załącz dwa kupony konkursowe z zeszytów UNIPAP Strzegom (okładki publikujemy poniżej) oraz jeden kupon konkursowy z okładki czasopisma CD-Action (znajdziesz je na okładce numeru wrześniowego i październikowego).

Całość włóż do koperty i wyślij na adres:
S.Z.W.P. UNIPAP Sp. z o.o.
ul. Leśna 1
58-150 Strzegom

Rozstrzygnięcie konkursu nastąpi w dniu 4 listopada 2002 roku. Listę osób nagrodzonych opublikujemy na naszych stronach internetowych oraz w grudniowym numerze CD-Action.



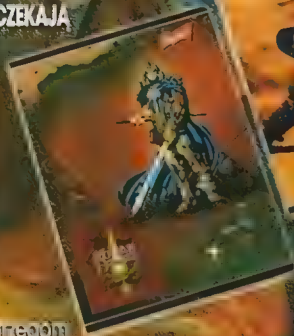


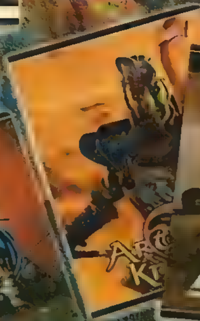




NA ZWYCIĘZCÓW KONKURSU CZEKAJĄ NASTĘPUJĄCE NAGRODY:

- 2 zestawy komputerowe
- 5 konsoli GameCube
- 100 gier komputerowych
- 10 par łyżworolek
- Prenumeraty roczne czasopisma CD-Action
- Zestawy zeszytów UNIPAP Strzegom









TERMIN NADSYŁANIA ZGŁOSZEŃ DO 31 PAŹDZIERNIKA 2002 ROKU!



Age of Wonders 2: Tron czarnoksiężnika

Przełom w monopolu HoM&M. Evermore czeka na ciebie czarodzieju.

Producent:	**Triumph Software**
Wydawca:	**Take 2**
Wymagania:	**PII 300, 64 MB RAM, akcelerator 4 MB**
Multiplayer:	**Tak**
Inne platformy:	**Nie**

RZUT OKIEM



[illegible] doczekała się już czwartego [illegible] w tytule i miana najpopularniejszej gry w gatunku strategii turowych w świecie fantasy. I choć najnowsza część Age of Wonders okraszona jest dopiero numerem dwa, to z [illegible] może bez kompleksów podjąć rywalizację. Gry te są na [illegible] tak podobne do siebie, że się uzupełniają. W AoW2 spotkamy aż 12 [illegible] ras, a każda z nich dzięki odmiennym jednostkom wymaga niepowtarzalnej techniki dowodzenia. Można oczywiście zdobywać przychylność wielu ras naraz, co [illegible], że nasze możliwości tworzenia armii są prawie nieograniczone. W czasie rozgrywki poznamy zachcianki różnorakich bogów, [illegible] wykonywać questy i zdobywać doświadczenie zarówno Merlinem, jak i jednostkami wojskowymi na podobieństwo gier RPG. Mocną stroną gry są także czary, które podzielono na 6 sfer, i [illegible] każda charakteryzuje się [illegible] charakterem [illegible]. Nie można mieć także zarzutów do ciekawych kampanii i gry multiplayer. [illegible] czy wspaniała grafika, muzyka i klimat AoW2 [illegible]

Sfera ognia

Epizod 1



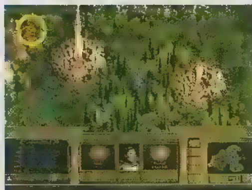
Zamek (**1**), patrz mapa, jest naszą główną bazą. Jak najszybciej należy opanować zamki (**2**), (**3**) i (**5**). Następnym posunięciem powinien być atak na zamek (**6**). W każdym opanowanym zamku powinny znajdować się dwie lub trzy jednostki wojskowe broniące twierdzy. Należy także zająć dużą liczbę kopalni. Stopniowo rozbudowując miasta i armię, eliminujemy wroga w twierdzach, kolejno (**4**) i (**7**), pamiętając o tym, aby dobrze bronione i ufortyfikowane grody najeżdżać ze sporą przewagą liczebną i jakościową wojsk. W trakcie ataków nasze oddziały powinny znajdować się w okolicach najeżdżanego miasta, aby wspólnie walczyć z nieprzyjacielem na polu walki. Ważną rolę w początkowych działaniach militarnych w tej misji odgrywa rycerz na koniu, patrz screen 1.



Epizod 2



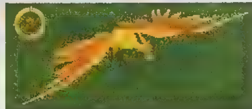
Załóż miasto na wzgórzu (**1**) i jak najszybciej zajmij zamek (**2**). Sprzymierz się z Karissą (kolor czerwony) i zajmij się walką przeciwko Articy (kolor biały). W miejscu (**3**) znajdują się ruiny dwóch miast. Warto odbudować te metropolie ze względu na ich bardzo szybki rozwój, patrz screen 2.



Epizod 3



Zaczynamy w zamku (**1**). Najlepiej jak najszybciej przejąć kontrolę nad zamkami (**2**), (**3**) i (**4**). W tej misji nie ma co liczyć na sojusze i od początku trzeba twardo walczyć. Każdy zdobyty zamek zaopatrz w wojsko. W późniejszych okresach gry mogą nam przysporzyć dużo problemów latające jednostki wroga (np. Phoenix, patrz screen 3), które potrafią szybko się przemieszczać i skutecznie atakować słabo bronione zamki. Stworów tych nie można zranić jednostkami naziemnymi, co zmusza nas do produkcji wojsk miotających bronią na odległość lub używających czarów.



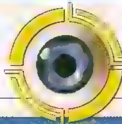
Sfera wody

Epizod 1



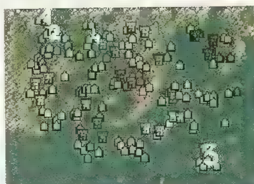
Po zajęciu zamku (**1**) udajemy się Merlinem do leżącego nieopodal teleportu i używamy go. W miejscu (**4**) znajduje się jama z ukrytymi skarbami. Po zbudowaniu armii przeprawiamy ją statkiem przez rzekę, mając na celu dotarcie na wyspę (**2**). Zajmujemy tamtejszy zamek i stawiamy nową fortecę w ruinach miasta (**2**). Wspaniała okolica kryje się w miejscu (**3**). Wykupujemy zamek znajdujący się w





tym rejonie, patrz screen 4, i sprowadzamy tam znaczne ilości wojska. Warownia ta będzie często najeżdżana przez nieprzyjaciela, musi więc być dobrze strzeżona. Twoim sprzymierzeńcem jest Marius (kolor żółty), którego wojska ,"odwalą" za ciebie większość roboty. Tobie pozostanie wyszkolić sporą armię i zniszczyć resztę wrogów.

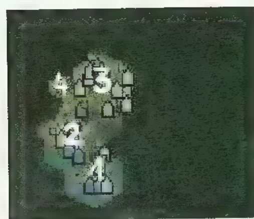
Epizod 2



Zajmujemy zamek (1) i zdobywamy twierdzę (2). Przeciwników na mapie jest sporo, zawieramy więc sojusz z Anonem. Początkowa faza gry to przede wszystkim wzmacnianie obrony własnych zamków i szkolenie armii. Nie można zostawiać niepilnowanych warowni, gdyż co jakiś czas w nasze okolice teleportują się potężne siły wroga. Do odkrycia mapy i przejęcia kopalni wykorzystaj ,"wojownika na orle". Po wzmocnieniu swoich sił możesz spróbować teleportować się w jakieś odległe miejsca, np. na wspaniałą wyspę (3). Jeżeli brak ci wrażeń w tej misji ;), spróbuj poradzić sobie z zadaniem w miejscu (4). Kiedy wejdziesz na "źródło mocy wody", dostaniesz zadanie: "w przeciągu 10 tur zdobyć miasto na południowy wschód od tego miejsca", patrz screen 5.



Epizod 3



Wyruszamy z naszej wyspy (1) na ląd (2). Zajmujemy tam zamek i kopalnie, możemy też odbudować wiatrak. Idąc na północ, po otrzymaniu questa, odbudujmy miasto w miejscu (3). Teraz, mając trzy twierdze, dbajmy o ich rozwój i szkolenie armii. Po odpowiednim wzmocnieniu obrony zamków wyruszmy na podbój mapy. W okolicach (4) istnieje możliwość przyłączenia do armii przydatnych druidów.

Sfera życia

Epizod 1

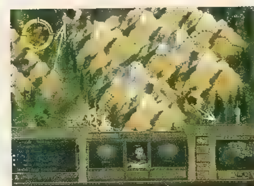


Już na początku rozgrywki mamy dwóch sojuszników: Serene (kolor zielony) i Julie (kolor biały). Po odpowiednim dozbrojeniu się za początkowy cel postaw sobie pozyskanie dwóch bohaterów: Torgala i Flame, patrz screen 6. Aby się do nas przyłączyli, potrzebna jest gotówka.

Epizod 2



Misja ta ma sporą domieszkę gry RPG. Teoretycznie chodzimy naszym bohaterem, dostajemy wskazówki, co robić dalej i zbieramy artefakty ukryte w starożytnych ruinach. Udajemy się do podziemnego wejścia (1). Pod powierzchnią ziemi znajdziemy miasto, w którym uzupełnimy nasze wojsko. Po wyjściu na powierzchnię kierujemy się do zamku (2), w którym również zaopatrujemy się w nowe jednostki. Idąc z tego miejsca na północ, wchodzimy do podziemi (3) i po niedługiej wędrówce pod powierzchnią wychodzimy w miejscu (4), patrz screen 7.



Teraz na rozstaju dróg (4) dostaniemy kolejne wskazówki, co dalej. Pozostaje nam więc tylko udać się do wspomnianego teleportu, który ukryty jest pod ziemią w miejscu (5).

Epizod 3

Całym wojskiem wejdź do jaskini obok zamku. W następnej turze zagłęb się w podziemiach. Teraz nie rób nic. Po prostu ciągle kończ tury bez żadnych ruchów. Gdy przeciwnik zdobędzie twój zamek (a dzieje się tak po kilku turach) – odniesiesz zwycięstwo. Szybujemy na północ w stronę miasta (1) i przejmujemy nad nim kontrolę, patrz screen 8. Teraz wojskiem udajemy się do twierdz (2) i (3), które także polubownie przywłaszczamy. Latający pojazd wykorzystujemy do odkrycia mapy i zajęcia kopalni, których w tej okolicy jest sporo.

Sfera powietrza

Epizod 1



Szybujemy na północ, w stronę miasta (1) i przejmujemy nad nim kontrolę, patrz screen 8.



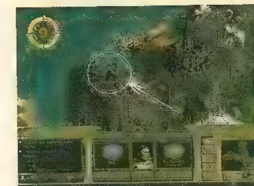
Teraz wojskiem udajemy się do twierdz (2) i (3), które także polubownie przywłaszczamy. Latający pojazd wykorzystujemy do odkrycia mapy i zajęcia kopalni, których w tej okolicy jest sporo.

Epizod 2

Kierujemy się na południe w celu przejęcia kontroli nad "neutralnym" zamkiem. Od początku misji trzeba się nastawić na ciągłe ataki wroga. Do obrony miast idealnie nadaje się Lodowa Wiedźma. Dzięki jej umiejętności zamrażania nieprzyjacielskich jednostek mała liczba wiedźm może odeprzeć potężne ataki.

Epizod 3

Opanowujemy całą wyspę, na której się znajdujemy: 4 miasta, kopalnie itd. A że pieniędzy nigdy za wiele, można także odbudować wiatrak, patrz screen 9.



Po odpowiednim dozbrojeniu się i zbudowaniu statków wyruszamy, by wyplewić zło na kolejnej wyspie. Trzeba uważać na przejęte przez nas miasta nieumarłych, gdyż nie cieszymy się wśród martwiaków dobrą reputacją.

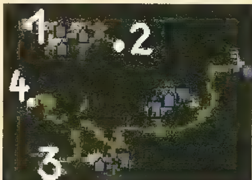
Strefa ziemi

Epizod 1



W tej misji doświadczymy fenomenalnego klimatu podziemnych korytarzy. W królestwie krasnoludów zaprzyjaźnimy się z ich dowódcą w siedzibie (1). Aby nie zginąć w tym przepełnionym złem świecie, trzeba znaleźć sobie jakieś miasta. Słabo chronione metropolie znajdują się w korytarzach (2) i (3). Teraz wystarczy powiększyć zaplecze militarne i oczyścić z wrogów ciemne tunele.

Epizod 2



Zabawę zaczynamy w zamku (1). Gdy nasza armia wejdzie na kryształ (2), patrz screen 10, przeniesiesz się do groty bez wyjścia (3). Aby się z niej wydostać, będzie trzeba użyć czaru, dzięki któremu przekopiemy się do pobliskiego korytarza.



W podziemiach można zdobyć kilka zamków. Niektóre są przedstawione na mapie. W miejscu (4) znajdziemy wyjście na powierzchnię. Na górze zastaniemy wspaniałą krainę z zamkiem na czele, który możemy przejąć, patrz screen 11.



Epizod 3

Przeciwników jest kilku, ale ratuje nas fakt, że każdy z nich jest z pozostałymi w stanie wojny. Po zajęciu miasta (1) dobrymi miejscami na nowe metropolie wydają się (2) i (3). Za pomocą teleportu (4) można się przenieść w miejsce (5).

Sfera śmierci

Epizod 1



Początkowym celem powinny być dwa zamki: (1) i (2). Idąc w ich stronę zbieramy armię, a gdy zabraknie nam żołnierzy, wystarczy stworzyć kilka czarnych pająków.

Epizod 2



W tej misji mamy sojusznika (kolor fioletowy). Aby mieć jako taki początek, z naszej bazy (1) udajemy się na podbój miasta (2). Po zdobyciu kilku kopalni, młynów itd. naszym kolejnym celem powinny być zamki (3). Teraz rozbudowa armii powinna pójść nieco szybciej. Można więc pomyśleć o "pozwiedzaniu" podziemnych zakamarków.

Epizod 3



Trzeba jak najszybciej wejść w posiadanie przynajmniej 4 miast. Na początku są one słabo bronione, większe problemy możemy mieć z ich obroną niż z ich zdobyciem. Jako pierwszy powinien paść łupem zamek (1). Za pomocą teleportu lub statkami warto dostać się na kolejną wyspę, na której można zdobyć miasta (2) i (3). W gęstwinie archipelagów znajdują się wysepki, na których istnieją przydatne kopalnie itp.

Evermore



Na ostatniej planszy na początku misji decydujemy, jaką armię poprowadzimy. W zależności od tego, które źródło mocy wybierzemy, przeniesiemy się w inne miejsce, w którym znajduje się odpowiedni zamek, patrz screen 12. Za pomocą teleportów ustawionych w okrąg przenosimy się do interesującego nas źródła mocy. I zajmując źródło mocy wody przeniesiemy się w pobliże neutralnego zamku Halfingów, powietrza – Frostligów, życia – Archonsów, ognia – Orków, ziemi – Krasnoludów i śmierci – Czarnych Elfów. Wybór należy do ciebie!



Rasy (armie)

Ludzie

Ludzkim żywiołem jest woda, a jednostki, z których składa się ich armia, do złudzenia przypominają średniowiecznych wojowników, których znamy ze szkolnych podręczników do historii. Najsłabszą jednostką jest rycerz z halabardą, którego zastosowanie może być tylko jedno – mięso armatnie. Alternatywę stanowi rycerz zaopatrzony w tarczę i miecz, który sprawdza się w sytuacjach, kiedy nie dysponujemy dużymi środkami finansowymi. Nadaje się on jednak tylko do walki z bardzo słabymi przeciwnikami. Inną sprawą jest kusznik, który na początku swojej kariery nie należy do elity. W miarę zdobywania doświadczenia staje się jednak godną polecenia jednostką strzelającą, patrz screen 13.



Dwie jednostki na koniach, i którą wybrać? Rycerz w stosunku do kawalerii jest bardziej godny polecenia. Nie dość, że różnica w ich cenie jest minimalna, to na dodatek kawaleria nawet przy maksymalnym doświadczeniu nie dorówna podstawowej wersji rycerza. Natomiast rycerz z doświadczeniem staje się prawdziwą, szybką maszyną do zabijania, patrz screen 14.



Wiedźma jako odział strzelający sprawdza się dużo lepiej niż wspomniany kusznik. Co do zawadiaki, jest to typowa mieszanka. Potrafi on strzelać z pistoletu i walczyć na dosyć przyzwoitych poziomach. Jest połączeniem ulepszonych umiejętności zwykłego piechura z mieczem i kusznika. Potrafi także chodzić po niedostępnych innym jednostkom wodach mórz i rzek. Kolejną jednostką, która potrafi przemierzać bezkresne wody, jest latająca galeria, która transportuje nasze wojska przez niedostępne miejsca. Dzięki dużej ilości punktów ruchu nadaje się także idealnie do odkrywania mapy.

Do zalet ludzi można zaliczyć szybką i dobrą w walce konnicę i nie najgorsze jednostki strzelające.

Niestety kawalerzysta wydaje się (na tle rycerza) jednostką zbędną, a brak jednostek latających przysparza problemów w walkach z latającymi przeciwnikami.

Tygranie

Rasa ta posiada cztery jednostki, które potrafią walczyć na odległość. Najsłabszą z nich jest ognisty kot, który strzela do przeciwnika ognistymi kulami. Niestety na polu walki jest on bardzo "kruchą" jednostką i mogą mu zagrozić nawet słabe ataki wroga. Dlatego też jego powołaniem jest obrona miast. Bezpiecznie stojąc na murach zamku może spokojnie miotać kulami w napastników. A przy wyższym doświadczeniu staje się bardzo przydatnym ogniwem obronnym. Do obrony aglomeracji nadaje się także wojownik na tygrysie, który może strzelać z zamku w stronę najeźdźców, a w razie wkroczenia nieprzyjaciela do miasta może z powodzeniem podjąć walkę wręcz, patrz screen 15.



Prócz "myśliwego" w armii tygrysiej są jeszcze trzy typowe jednostki do walki wręcz, patrz screen 16.



Sfinks jest jednym z najpotężniejszych wojowników, jakich można spotkać w grze. Dodatkowo przy wysokim poziomie doświadczenia staje się potężną bronią. A dzięki dość dużej liczbie punktów ruchu może atakować swoje ofiary bardzo szybko. Latający lew przyda się natomiast przy odkrywaniu mapy i desantach na tyły wroga w czasie bitew.

Tak więc spora różnorodność jednostek strzelających przydaje się przy obronie miast. Niestety jednostki miotające bronią dalekosiężną są mało odporne na ataki wroga i mało skuteczne w początkowych fazach kariery.

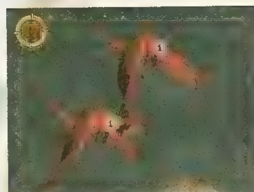
Krasnoludy

Jest to rasa małych humanoidalnych górników, których największym przyjacielem jest topór. Posługują się nim dobrze zarówno przy pracy w kopalniach, jak i w czasie walki. Te brodate stworzenia najlepiej czują się w podziemiach. Ich armia nastawiona jest na walkę w zwarciu i to właśnie jest ich domeną. Nawet jednostki z niższej półki po zdobyciu większego doświadczenia są godnymi polecenia wojownikami. Ich atut to szybkie szkolenie wojska; mankament: tylko jeden rodzaj jednostki strzelającej.

Draconianie

Dziwolągi tej rasy nie należą do najlepszych wojowników. Całość statystyk podciąga jednak czerwony smok, który, będąc potężną jednostką latającą, potrafi przysporzyć dużych problemów przeciwnikowi, patrz screen 17.

Smoki przydają się we wszystkich rodzajach walk. Najlepiej gdy atakują one armie z ubogim arsenałem strzeleckim lub pozbawione maga czy jednostki latającej. Taki odział jest bezradny w walce z potężnym latającym potworem.



Frostligi

Bardzo przyzwoita śnieżna rasa, która posiada jednostki strzelające, latające, jak i potężne wojsko do walki zwartej. Pozwala im to na przyzwoitą obronę miast (jednostki strzelające) i wygodne odkrywanie mapy (latający wojownik), a całość podkreślają silne jednostki na mamutach i ogromne wilki.



Elfy

Długowieczna, piękna rasa umiejąca kontrolować przyrodę. Ważną rolę pełnią jednostki potężnych druidów i wojowników na koniach. W walce wspomagają ich łucznicy i latające smoki. Rasa dobra zarówno do ataków, jak i do obrony.

Halfingi

Nacja ta nie ma żadnych indywidualności wśród jednostek. Godnym polecenia może być żołnierz, który ciska w przeciwnika kamieniami. A przy odpowiedniej obstawie owego żołnierza przez innych wojowników można tą rasą dość sporo zdziałać.

Archonsi

W tej rasie nawet najsłabsze jednostki wiele potrafią. Prowadząc ich oddziały do walki, należy się nastawić głównie na walkę wręcz. Dzięki kilku szybkim jednostkom ataki na tyły wroga są bardzo mile widziane. W początkowych fazach gry bardzo przydaje się legionista. Większość oddziałów może zarówno używać "broni strzeleckiej", jak i walczyć wręcz.

Czarne Elfy

Rasa wyznawców pajęczej królowej (Lloth), w której kobiety mają większe prawa od mężczyzn. Jest to mroczne plemię, którego domem są podziemne czeluście. Dobrze posługują się magią i mają świetnie wyszkolonych wojowników. Pajęcza królowa jest najpotężniejszą jednostką czarnych elfów i to właśnie ona powinna stanowić trzon ich armii.

Orkowie

Fundament tej armii stanowią rycerz z wielkim mieczem i rycerz na koniu. Resztę jednostek można nazwać dodatkiem. Trudno oczywiście

nie wspomnieć o jednostce, która ma jeden z największych współczynników ataku – wielkim glucie, który na pierwszy rzut oka przypomina słynnego Jabbę z "Gwiezdnych Wojen". Potrafi on porządnie komuś przyfasolić, jednak sam jest dość podatny na ciosy.

Gobliny

Gobliny i orkowie to bardzo spokrewnione rasy. I choć należą do najmniej ucywilizowanych ludów, w świecie Evelmore radzą sobie całkiem dobrze. Ciekawą jednostką jest samobójca z bombą na plecach. Oczywiście najlepiej jest wysadzić go w miejscu, gdzie skupione są jednostki wroga. Wysadzenie się wśród własnej armii nie jest najlepszym pomysłem. Oprócz wspomnianego kamikadze, postrach wśród wroga sieje wielki goblin, którego siłę można porównać z glutem orków.

Nieumarli

Jedną z lepszych jednostek tej rasy jest martwy rycerz na koniu, który w połączeniu z siłą i szybkością w początkowych fazach gry po prostu rządzi na polach bitw. Najlepsza jednostka nieumarłych – wielki strach – nie jest dobrym wojownikiem na tle najlepszych jednostek innych ras. Co do najsłabszego nieumarłego – zombi, gdy zostanie on zabity, poleży chwilę, po czym z minimalną ilością życia wstaje i walczy dalej.

Porady ogólne

1. Ekspansja świata. W pierwszych turach najważniejsze jest jak najszybsze przejęcie władzy nad dużą liczbą neutralnych miast, kopalni itd. W miarę możliwości dobrze jest porozmieszczać kilka jednostek w strategicznych miejscach na mapie, np. w oddalonych od miast kopalniach. Nie wszystkie jednostki nadają się do odkrywania mapy. Idealne do tego celu są wojska szybko przemieszczające się i latające. Należy także z dużą rozwagą tworzyć armię, starając się, aby nie mieszać oddziałów wolnych z tymi z dużym współczynnikiem ruchu. Takie wymieszanie jest oczywiście nieuniknione w dalszych turach gry, ale na początku rozgrywki takie jednostki jak np. katapulty będą tylko spowalniać nasze siły zbrojne.

2. Sojusze. Jeżeli mamy do pokonania sporą liczbę przeciwników, nieuniknione jest zawieranie sojuszy. Przymierza pozwolą nam na większą swobodę i w miarę dogodne przemierzanie mapy. Sojusz to też dobry sposób na nauczenie się od sprzymierzeńca czarów, na wymianę dóbr itp. Zresztą zawsze można pakt taki przerwać. Tak więc na każdą zaproponowaną przyjaźń chętnie się zgadzamy. Patrz screen 18.



Oto przykład na dobre robienie interesów, patrz screen 19. Za jeden czar (koszt 90 mana) i 160 złota (240-80) otrzymujemy dwa obiekty (wiatrak i kopalnię), które wydobywając dla nas niezbędny surowiec zwrócą nasze zainwestowane pieniądze już po 4 turach. Licząc w zaokrągleniu, że każde z nich wydobywa 20 złota na turę (2*20 = 40), to 160/40 = 4.

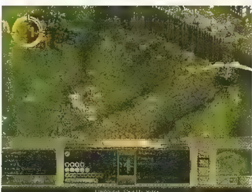


Jeszcze lepszy interes robimy wymieniając się czar za czar lub za darmochę otrzymując kopalnię w sposób przedstawiony na screenie 20.



3. Doświadczenie (XP) jednostek bojowych sprawia, że każdy oddział jest pewną indywidualnością. Najlepiej więc samemu dowodzić w bitwach, nie powierzając lekkomyślnemu komputerowi naszych podopiecznych. Jednostkami, którymi chcemy zdobyć doświadczenie, atakujemy w taki sposób, aby zadawać nimi ostateczne ciosy i tym samym zdobywać na ich konto doświadczenie. Naszych bohaterów zaopatrujemy w potrzebne XP w identyczny sposób. To właśnie nasi herosi powinni mieć najlepsze doświadczenie. To oni są zazwyczaj głównym celem ataków naszych wrogów.

4. Obrona słabych jednostek. Jeżeli posiadamy na polu walki jednostkę, na której nam zależy, i jest ona celem ataków wroga, to aby ją bronić od nieprzyjacielskich strzał, można zrobić dla niej zasłonę z innych naszych wojowników. Np. aby zniwelować szansę na zabicie naszego łucznika, stawiamy przed nim dwie jednostki na koniach, patrz screen 21.



5. Drogą do sukcesu jest **dobór najlepszych jednostek** z poszczególnych ras. Gdy posiadamy miasta zamieszkiwane przez odmienne ludy, staramy się odpowiednio mieszać wojowników w taki sposób, aby eliminować wady jednej rasy jednostkami innej. Np. do obrony miast ludzi możemy zatrudnić dalekosiężne jednostki tygranów.

6. Aby zwiększyły się szanse **łuczników i innych jednostek strzelających** na trafienie obiektu, powinni oni mieć pustą przestrzeń między sobą a celem. Zazwyczaj w oddaniu celnego strzału przeszkadzają nam własne wojska. Aby tego uniknąć, trzeba się starać atakować piechotą flankami, czyli bokiem, pozostawiając środkową przestrzeń wolną do oddania celnych strzałów w przeciwnika.

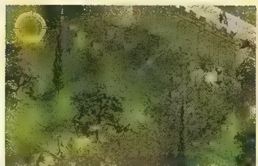
7. Punkty magii, które możemy wykorzystać do rzucania czarów w czasie walk, są podstawą naszego maga. Potężne zaklęcia potrzebują dużej ilości mana, staramy się więc główny nacisk nauki kłaść właśnie na ilość tego czynnika, patrz screen 22.



Obrona i zdobywanie twierdz

W tej dziedzinie twórcy Age of Wonders 2 poszli o kilka kroków dalej od autorów Herosów 4. Zamki nie mają tylko jednego wejścia, można je atakować z różnych stron i na różne sposoby. Daje to ciekawe możliwości i sprawia, że zdobycie jakiegokolwiek miasta jest nie lada wyczynem. Bez kilku twardych zasad się nie obejdzie:

1. Zamek po prostu musi być obwarowany. Bez palisady nie ma on prawie żadnych walorów obronnych. Takowe ogrodzenie zapewnia wojownikom stojącym na murach dobrą zasłonę. Na tyle dobrą, by słabsza jednostka strzelająca obroniła się przed lepszym strzelającym przeciwnikiem, patrz screen 23.



2. Mając strzelającą magiczną wieżę w mieście i mury obronne, wystarczy postawić na nich kilu wojowników rażących przeciwnika na odległość i naszą twierdzę będzie trudno zdobyć. Łucznicy, kusznicy itd. są podstawą w strukturach obronnych miast. Należy jednak pamiętać o obronie wejścia do naszego grodu i za wszelką cenę nie dopuszczać, aby wróg wtargnął do miasta. Trzeba więc w pierwszej kolejności eliminować jednostki forsujące nasze bramy.

3. Atakując miasto musimy nastawić się na szybkie wkroczenie do zamku. Walka na odległość nie przynosi większych zysków, należy więc dwoma wojowniczymi jednostkami zniszczyć jak najszybciej bramy twierdzy i dokonać rzezi od środka. Nie podchodzimy blisko murów innymi jednostkami, gdyż narazilibyśmy je na owocne ataki wrogich łuczników. W takich walkach przydają

się czary działające na większą ilość wrogich jednostek.

4. Przy atakach na dobrze bronione miasta niezbędne jest okrążenie oblężonego zamku. Zwiększa to możliwości ataku na kilka bram wejściowych naraz i co za tym idzie, pozwala na szybkie wtargnięcie do twierdzy.

Magia



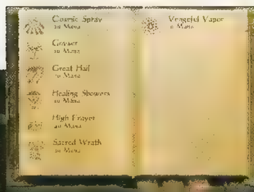
Magia zarówno w momencie potyczek, jak i w czasie zwiedzania mapy głównej odgrywa bardzo dużą rolę. Czary w Age of Wonders 2 dzielą się na różne sfery magii.

Magia wody

Jest to szkoła magii korzystająca z mocy żywiołu wody. Bohater władający tymi mocami może przywoływać z poziomu mapy głównej ciekawe stworzenia, które wprowadzone w szeregi naszej armii skutecznie pomagają w walce. Natomiast gdy owe potwory samotnie podróżują po mapie, potrafią odkrywać w prosty sposób nowe tereny dzięki możliwości poruszania się po wodach. Podobne umiejętności może nabyć nasza armia dzięki czarom, które sprawiają, że woda zamarza, umożliwiając przejście wojsk po lodzie.



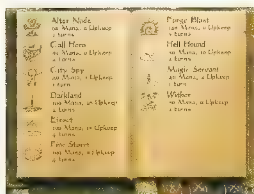
Siły wody okazują się potężnymi mocami także w czasie walk. Mamy duży wybór czarów działających na większą liczbę przeciwników oraz przydatny czar leczący nasze wojska. Na początku rozgrywki warto zainwestować w naukę czaru "gejzer", który wyrzucając w górę przeciwnika potrafi zadać mu spore obrażenia.



Magia ognia



Jeżeli chcesz, aby twoje królestwo przypominało piekło, ta szkoła magii jest stworzona dla ciebie. Dzięki czarom globalnym masz możliwość zamienienia terenów z bujną zielenią w ponure i przerażające wulkaniczne pobojowisko.

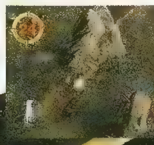


Dobór czarów dostępnych w czasie walki też należy do ciekawych. Przeciwnika możemy gnębić kulami, kometami i różnego rodzaju ognistymi fajerwerkami. Na początku warto zainwestować w czar „ognistej komety". Magia ognia pozwala też na stworzenie przydatnych i kosztujących mało many stworzeń, które zasilą naszą armię.

Magia życia



Za pomocą tej magii możemy zarówno odbierać, jak i dawać życie. Leczymy oczywiście nasze odziały, a skutecznie atakujemy wroga. Godną polecenia bronią jest czar spadających gwiazd, patrz screen 24.



Sfera magii życia pozwala także na zamianę terenów zniszczonych (np. przez praktyki magii ognia) w okolice obfite w roślinność. Przydatnym zaklęciem jest również stworzenie jednorożca, który idealnie nadaje się do zwiedzania nieodkrytych terenów.

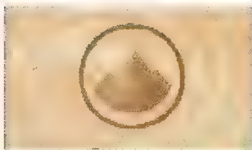
Magia powietrza



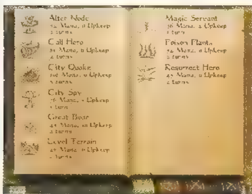
Magia ta pozwala wywoływać takie przydane zjawiska atmosferyczne, jak tornada czy burze. W czasie walk przydaje się czar, w którym grom z czarnej chmury poraża wybrany cel wraz z blisko niego stojącymi jednostkami. Nieprzyjemnym dla przeciwnika zaklęciem jest także wiatr, który rzuca wrogą jednostką po całej planszy. Na mapie głównej możemy natomiast stworzyć królestwo śniegu, wywołać wir na wodzie (aby zatopić statki) czy przywołać ciekawe stworzenia latające (idealne do odkrycia terenu).



Magia ziemi



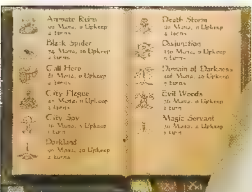
Bardzo fascynująca szkoła magii, pozwalająca zdobyć umiejętność wyrównywania terenu, która może okazać się niezbędna w wielu sytuacjach. Do tego dochodzą skuteczne czary ofensywne i możliwość stworzenia takiego monstrum jak kamienny golem.



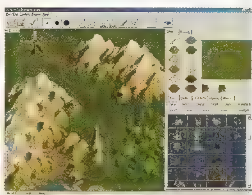
Magia śmierci



Zagłada, nekromancja i zniszczenie to cechy czarów sfery śmierci. Bujne w roślinność tereny możemy zamienić w żarzące się pustkowia. Przydatnymi czarami okazują się żyjące drzewa, które atakują wrogie oddziały przechodzące przez ów las. Dzięki tej magii możemy także powołać do życia ciekawe i niebezpieczne stwory, takie jak ożywione kości czy czarny pająk. Wspomniany pająk potrafi swoje ofiary obkleić siecią, nie pozwalając im się poruszać przez kilka tur. Czarne pająki, dzięki temu, że mogą bez przeszkód przechodzić przez mury zamków, stanowią ciekawe wsparcie armii atakujących zamek.



Edytor map



Jest już chyba standardem to, że do większości gier dołącza się edytor plansz/misji. Przedłuża to zabawę z programem i pozwala graczowi na zaprojektowanie światów jego marzeń. Niestety, aby stworzyć dobrą planszę, trzeba się nie lada natrudzić. Na początku trzeba mieć pomysł, który najlepiej przelać na kartkę papieru (zrobić szkic). Głównym kryterium mapy jest jej wielkość oraz liczba przeciwników. Z liczbą graczy nie należy przesadzać. Gdy jest ich dużo, spowalnia to grę, ale gdy jest ich zbyt mało, rozgrywka staje się mało pasjonująca. Prawda więc leży pośrodku; jednym z optymalnych wariantów jest ustalenie 4 przeciwników. Podobnie ma się rzecz z wielkością mapy. Zrobić dużą mapę jest bardzo trudno, a gdy dodamy jeszcze podziemia, tworzenie takowej planszy staje się bardzo czasochłonnym zajęciem. Na początku najlepiej stworzyć mapę małą lub średnią, co pozwoli nam na dość szybkie ukończenie jej budowy. Jest też kilka zasad, których należy się trzymać przy projektowaniu kolejnych światów. Po pierwsze, należy uwzględnić, jakimi sferami magii będą się posługiwali gracze, i sprawiedliwie porozmieszczać źródła poszczególnych sfer. Po drugie, plansza nie może być istnym labiryntem ze ślepymi uliczkami. Najlepiej, gdyby każda droga prowadziła do konkretnego miejsca. Nie można także pozwolić, aby wszystko znajdowało się daleko od siebie. Np. dwa miasta nie powinny znajdować się dalej niż około trzy tury piechotą od siebie. To samo tyczy się kopalni; jeśli znajdują się na jakichś odludziach, trzeba tam posłać wojsko, które będzie ich pilnować. Oczywiście nie pozostawimy tam sporego oddziału, bo po prostu go szkoda, a gdy przyjdzie potężny wróg, tak czy siak kopalnię nam zajmie. A ponowne wysyłanie wojska, aby odbić dawny nabytek, po prostu staje się nudne. Gra musi sprawiać przyjemność, co nie oznacza, że ma być prosta. Aby ciekawie skomplikować rozgrywkę, wystarczy porozmieszczać po planszy dużo starożytnych ruin ze skarbami, bonusowe zabudowania czy neutralne zamki i potwory. Warto też zainwestować w dużą ilość dróg, które usprawniają podróż i niwelują niedogodności związane z pokonywaniem dużych odległości. Planszę należy też projektować z myślą o tym, czy będzie ona przeznaczona do gry dla jednego czy wielu graczy i czy sami będziemy na niej grać. Plansza do gry dla kilku osób musi być atrakcyjna (duża ilość potencjalnie toczonych bitew). Nie należy też oszczędzać na kopalniach czy dawcach many. Co do planszy dla jednego gracza, ciekawym pomysłem jest zbudowanie misji w stylu gry RPG (podobnie jak misja w kampanii Sfera życia, epizodzie 2). Ma to jednak i minus, gdyż gra w pojedynkę na tak zaprojektowanej planszy po prostu mija się z celem. A celem jest przecież zainteresowanie i zaskakiwanie ciekawymi pomysłami gracza.

Rozbudowa miasta

Rozbudowę miasta rozpoczynamy od inwestowania w struktury militarne, patrz screen 25. Pierwszą rzeczą, którą należy wybudować, jest palisada, zwiększająca możliwości obronne naszego grodu. Teraz, aby miał kto stać na owym ogrodzeniu, musimy wybudować baraki. Aby kolejne struktury budowano szybciej, należy zaopatrzyć miasto w hale z budowniczymi (Builder's Hall). Dzięki owej strukturze zwiększy się produkcyjność naszej osady, a co za tym idzie, szybciej będą stawiane kolejne budynki. Od teraz można budować balisty (strzelające machiny) i pionierów, zakładających nowe osady. Baraki dają możliwość szkolenia słabych jednostek, które mogą mieć problemy z lepszym przeciwnikiem. Trzeba więc jak najszybciej pomyśleć o zainwestowaniu w wojenną halę, pozwalającą na kształcenie lepszych jednostek. Jak na początek inwestycji w wojsko - wystarczy. Nie samą zresztą wojną człowiek żyje, trzeba pomyśleć o budowie kompleksu świątyń, które dostarczą nam many. Niestety okazuje się, że człowiek w większości żyje wojną :), i warto postarać się jak najszybciej o gildię mistrzów (Champions Guild), która da nam dostęp do jeszcze lepszych jednostek wojskowych. Jeżeli w naszej armii brakuje dobrych wojowników miotających bronią dalekosiężną, możemy skorzystać z balisty (po wybudowaniu Builder's Hall) lub z usług mnichów (po postawieniu klasztoru). Dalszy rozwój miasta powinien opierać się na dążeniu do doskonalenia wieży czarodzieja. Warto od czasu do czasu porównać nasze planowane inwestycje w mieście z tym, co proponuje nam komputer. Nie można także zlekceważyć konieczności zapewnienia miastu odpowiedniej liczby domów i rozwoju ekonomicznego, patrz screen 26.





Bitwy morskie

Starcia na morzu są jednym z poważniejszych minusów gry. Rozwiązanie, które zaproponowali nam w tej kwestii twórcy, jest po prostu żenujące :(. W bitwie na morzu mogą uczestniczyć wyłącznie jednostki latające, umiejące chodzić po tafli wody i oczywiście statki (wojenne, a nie transportowe). Do walki nie mogą się dołączyć nawet katapulty czy armaty. Na szczęście starcia na otwartym morzu zdarzają się rzadko i statki służą głównie jako środek transportu dla jednostek niepotrafiących samodzielnie przeprawić się przez wodę. Jeżeli jednak dojdzie już do starcia pomiędzy statkami:

- statek ma dość dużą wytrzymałość, można nim więc spokojnie odpierać ataki i zbliżać się do jednostek wroga,
- ma to duże znaczenie, gdyż aby strzały naszego statku były efektywne, musi on strzelać do celu z niewielkiej odległości, patrz screen 27.

Strategia walki

Prowadzenie walk jest dużo łatwiejsze, kiedy zostanie się zaatakowanym. Atakować jest trochę trudniej z tego powodu, że zaatakowana armia jako pierwsza wykonuje ruch. Ma to o tyle duże znaczenie, że dobrze rozegrana pierwsza faza bitwy często przesądza o jej wyniku.

Podane poniżej porady zakładają, że w naszej armii znajdują się zarówno jednostki strzelające, jak i walczące wręcz oraz że armie mają wyrównane szanse (po obu stronach znajdują się jednostki o podobnej sile).

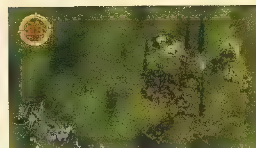
Gdy nas atakują

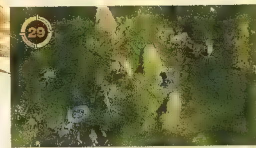
(My mamy pierwszy ruch):

I – jednostkami strzelającymi atakujemy strzelające jednostki wroga, patrz screen 28

II – resztę wojska wysyłamy w stronę wroga do walki wręcz, patrz screen 29

III – jednostkami miotającymi na odległość atakujemy latające stworzenia wroga, resztą wojska walczymy ze strzelającymi przeciwnikami i nie dopuszczamy wroga na nasze tyły.





Gdy my atakujemy

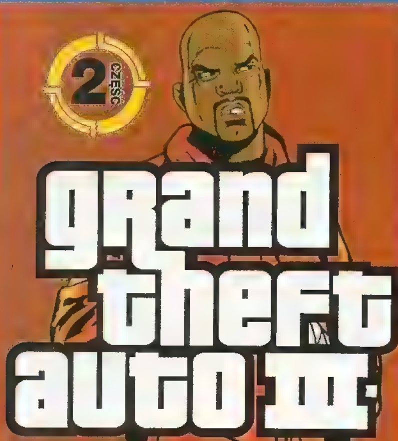
(Przeciwnik zaczyna):

I – po wykonaniu ruchu przez przeciwnika strzelamy w jednostki, które podeszły blisko nas; naszym najszybszym wojskiem atakujemy tyły wroga (słabe jednostki strzelające); jednostki wolniejsze pozostawiamy do obrony tyłów,

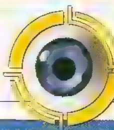
II – jako pierwsze eliminujemy latające jednostki wroga i robimy rzeź na tyłach wroga; jednocześnie staramy się, aby przeciwnik nie zrobił z nami tego samego.

Cuda po polsku

Age Of Wonders 2 w polskiej wersji językowej wydała na naszym rynku firma Play-It. Demo zlokalizowanej wersji gry znajdziecie na stronie dystrybutora, czyli pod www.play-it.pl.



Producent: **Rockstar Games**
Dystrybutor: **Play-It**
Gatunek: **Akcja**
Wymagania: **PIII 500, 64 MB RAM**
Inne platformy: **PS2**



RZUT OKIEM



Z blisko rocznym opóźnieniem, ale jednak - jedna z najlepszych pozycji w historii gier wideo pojawiła się także na pecetach! I choć nieznacznie różni się od konsolowego pierwowzoru (a nie tak miało być), nie tak ... bycie złym jeszcze nigdy dotąd nie było tak dobre!

Grand Theft Auto III jest grą wyjątkowo obszerną (tak obszerną, że niezbędne stało się podzielenie niniejszego poradnika na dwie części...). W przeciwieństwie do większości innych pozycji, w jakie dane nam było dotąd grać na PC, twórca GTA3 - Rockstar North (dawniej DMA Design), prócz interesującej fabuły, stworzyło masę dodatkowych atrakcji. Słowem: oddali nam do dyspozycji żywe miasto, co zaś z nim zrobisz, zależy wyłącznie od ciebie! Dzięki temu GTA3 nie kończy się na filmiku wieńczącym główną historię gry. Ba, by w statystykach ujrzeć 100%, spędzisz kilka dobrych miesięcy - jeżdżąc, kradnąc i wszczynając uliczne zamieszki. Witaj w Liberty City, najgorszym mieście Ameryki!



Zanim w statystykach ujrzysz wymarzone 100%, musisz:

- przejść wszystkie misje kariery (47)
- przejść wszystkie misje telefoniczne, w tym te od "ukrytego bossa" - Marty'ego (18)
- przejść wszystkie misje z zdalnie sterowanymi samochodzikami (4)
- przejść wszystkie misje 4 x 4 (4)

Co daje łącznie 73 zadania.
Oprócz tego niezbędne są:

- 100 zadowolonych klientów w misjach taksówkarskich
- 20 martwych przestępców w każdej dzielnicy (łącznie 60), ubitych w imieniu prawa w misjach policyjnych (vigilante)
- 20 ugaszonych pożarów w każdej dzielnicy (łącznie 60) w misjach strażackich (fire fighter)
- 70 pacjentów uratowanych w misjach lekarskich (paramedic)
- zaliczenie Ambulance Level 12 (o tym za chwilę)

To jednak nie koniec! **Musisz także:**

- ukończyć Portland import/export garage
- ukończyć Portland emergency vehicle crane
- ukończyć Shoreside Vale import/export garage
- odnaleźć wszystkie 100 ukrytych paczek (hidden packages)
- zaliczyć wszystkie 20 zadym (rampages)
- wykonać wszystkie 20 skoków kaskaderskich (unique jumps)

Zaczynaj - masz naprawdę sporo do zrobienia!

PORTLAND

Karierę rozpoczniesz w Portland (Brooklyn) - dzielnicy fabrycznej zamieszkiwanej przez robotniczą biedotę. Najpotężniejszym miejscowym ugrupowaniem przestępczym jest mafia włoska, którą zaczynają wypierać chińskie triady. Samochody spotykane w Portland to raczej dolne strefy klasy średniej.

LEGENDA

Tło zielone - zaliczysz bez żadnego problemu nawet przy pierwszym podejściu
Tło żółte - miej 100/100 przed podejściem i przygotuj się na zwiększoną dawkę adrenaliny
Tło czerwone - bądź przygotowany na to, że będziesz rzucać klawiaturą; innymi słowy, wymaga kilku podejść z powodu np. wyjątkowo ciasnego ograniczenia czasowego

Naturalnie celem niniejszego poradnika jest to, by kolejnych podejść, nawet w przypadku misji najtrudniejszych, było jak najmniej.

MISJE UKRYTE

Zdarza się, że znajdujesz niewyróżniający się zbytnio samochodzik, wskakujesz za kółko i zaraz jesteś w samym środku jednej z ukrytych misji. Samochodów takich jest łącznie 8 (3 w Portland, 3 w Staunton Island, 2 w Shoreside Vale), a zadania wykonywane przy ich użyciu dzielą się na: Próby terenowe, gdzie dowieść musisz mistrzowskiego panowania nad kierownicą, i Modelarz-Maniak, gdzie podejmujesz nierówną walkę z miejskimi ugrupowaniami przestępczymi.

Zadania te możesz podejmować wielokrotnie.

PRÓBY TERENOWE

1. Patriot Playground (30 000$)
Portland: patriot aktywujący tę misję znajduje się na parkingu przed barem Supa Save w Portland View. Jej celem jest zaliczenie wszystkich 15 bramek (zaliczenie każdej kolejnej daje 20 sekund na dotarcie do następnej) w czasie nie większym niż 5 minut.

2. A Ride in the Park (30 000$)
Staunton Island: landstalker zaparkowany obok stodoły w parku Belleville - nieopodal twojej kryjówki. Masz dwie minuty na zaliczenie 12 bramek dodających po 10 sekund do limitu czasowego.

3. Multi-story Mayhem (30 000$)
Staunton Island: znajdź stalliona na najniższym poziomie parkingu piętrowego w Newport. W dwie minuty zalicz 20 bramek. Zwróć uwagę, że ostatnia lewituje w powietrzu już poza parkingiem - by jej sięgnąć, rozpędź się i skorzystaj z rampy.

4. Gripped! (30 000$)
Shoreside Vale: patriot, niezbędny do wykonania tej misji, znajduje się w parku z 'Rumble' dla Ice'a-D, w dzielnicy, w której masz kryjówkę. Kierując nim, zalicz 20 bramek (każda to 15 sekund do limitu) łącznie w 5 minut.

UKRYTY BOSS - MARTY CHONKS

Portland - nieoznaczony telefon przy fabryce Bitch'n Dog Food Factory - nieopodal warsztatu Joeya.

1. The Crook (1000$)
Użyj podstawionego samochodu, by przywieźć bankowca z powrotem do Bitch'n Dog Food, następnie odprowadź trefny wóz na złomowisko w Harwood.

2. The Thieves (3000$)
Użyj podstawionego samochodu, by dostarczyć Marty'emu kolejne ofiary. Następnie przemaluj samochód u lakiernika i wróć do fabryki.

3. The Wife (2000$)
Użyj podstawionego samochodu, by zabrać na ostatnią przejażdżkę panią Chonks. Po jej nagłym zejściu jedź do doków, ustaw samochód nad wodą, wysiądź z niego i zepchnij do wody, by zatrzeć wszelkie ślady.

4. The Lover (4000$)
Użyj podstawionego samochodu, by przywieźć kochanka żony Marty'ego - Carla.



MODELARZ-MANIAK

Dostęp do misji uzyskujesz, wsiadając do rozrzuconych po mieście furgonetek z napisem 'Toyz 'n the Hood'.

W chwilę później pojawi się samochodzik kierowany zdalnie, który posłuży do wysadzania w powietrze określonych samochodów w czasie dwóch minut.

Samochodzik prowadzi się tak samo jak samochody w skali 1:1 i detonuje, wciskając [NUM0].

1. Mafia Massacre (1000$ za każdy zniszczony mafia sentinel)
Portland: 'Toyz'n the Hood' stoi zaparkowany w podwórku budynku naprzeciw restauracji Toniego Cipriani. Celem twoich ataków będą mafia sentinele, ciemne limuzyny z zabudowaną tylną szybą.

2. Diablo Destruction (1000$ za każdy zniszczony diablo stallion)
Portland: samochód czeka na podwórku wieżowca nieopodal stacji kolejki w Hepburn Heights. Celem ataków są diablo stalliony - czarne samochody z wymalowanymi płomieniami i odkrytym silnikiem.

3. Casino Calamity (1000$ za każdy zniszczony yakuza stinger)
Staunton Island: furgonetka znajduje się na parkingu na zachód od kasyna w Torrington. Celem są sportowe srebrne samochody Yakuzy.

4. Rumpo Rumpage (1000$ za każdy zniszczony hoods' rumpo xl)
Shoreside Vale: przy dwóch billboardach nieopodal twojej kryjówki, w Wichita Gardens. Celem samochodzików będą dwukolorowe furgonetki z graffitti na drzwiach (samochody Red Jacków i jeśli wciąż istnieją, czyt. nie wykonałeś jeszcze ostatniej misji dla Ice'a-D - Purple Nines).

MISJE TELEFONICZNE - PORTLAND

Misje telefoniczne wykonywane dla pomniejszych bossów Liberty nie są bezpośrednio związane z głównym wątkiem fabuły i jako takie nie są niezbędne do jej ukończenia. Są jednak niezbędne do naszych wymarzonych 100%, więc mimo wszystko warto zająć się tymi "robótkami na boku". I jeszcze jedno - starajcie się zaliczać je tak szybko, jak tylko pojawi się na to szansa.

El Burro

1. Turismo (El Burro - 10 000$)
Turismo, czyli wyścigi po mieście. Aby wygrać, będziesz potrzebować szybkiego samochodu - najszybszy z dostępnych w Portland - banshee, znajdziesz w Capital Autos, nieopodal warsztatu 8-Balla, ale można także próbować radiowozem, a nawet taksówką. Sam wyścig nie należy do trudnych, o ile nie dasz się porwać emocjom i nie rozwalisz fury gdzieś po drodze. Jeśli jednak masz z nim problem - spróbuj, przed jego rozpoczęciem, zastawić samochody przeciwników, np. autokarem.

Warto też pamiętać, że Turismo najlepiej robić jak najszybciej - później, kiedy zadrzesz ze wszystkimi, jedynie kuloodporne cheetah (patrz punkt... w pierwszej części poradnika) przebije się przez witające cię strzelaniem na wiwat triady i mafię...



UWAGA! Turismo jest stałą misją El Burro, co oznacza, że będzie dostępna także po ukończeniu wszystkich czterech zadań.

2. I scream You scream (El Burro - 6000$)
Jedna z najprzyjemniejszych misji w grze - weź bombę, następnie skieruj się w oznaczone miejsce. Przejmij jeżdżącą lodziarnię i jedź w oznaczone miejsce. Tam daj znać klaksonem, wysiądź i kiedy mafiozi podejdą do opuszczonego samochodu - wysadź go w powietrze.



Staranuj rząd słupków i postaw samochód w oznaczonym miejscu.

3. Trail by Fire (El Burro - 10 000$)
Jedź do Chińskiej Dzielnicy i znajdź miotacz ognia. Następnie w 3 minuty (nie mniej, nie więcej) wyeliminuj oczyszczającym płomieniem co najmniej 25 Chinoli w niebieskich mundurkach. W razie problemów skieruj się na pobliskie boisko - tam zawsze jest ich sporo.



Na boisku zawsze można liczyć na kilka celów naraz.

4. Big'N'Veiny (El Burro - 20 000$)
Kierując oznaczonym vanem zbieraj rozrzucane "świerszczyki" - każdy z nich daje ci dodatkową sekundę. Na końcu rozjedź złodziejaszka i wróć do XXX Mags w Red Light District.

UWAGA! Misja nie należy do łatwych i może wymagać - dosłownie - wyuczenia się na pamięć drogi, jaką należy obrać.



Staraj się unikać zderzeń - lepiej stracić sekundę, niż wykręcić bączka i ponownie zaczynać od początku...

0. Give me Liberty
Wsiądź do samochodu i jedź do mety oznaczonej na mapie różowym punktem.

LUIGI (Sex Club Seven)

1. Luigi's Girls (Luigi - 1500$)
Znajdź dowolny samochód. Zabierz panienkę Joeyego - Misty, spod szpitala i zawieź ją do klubu.

2. Don't Spank Ma Bitch Up (Luigi - 4000$)
Znajdź handlarza Spanku i zamiast męczącego wytrzepywania jego mózgu przez uszy kijem baseballowym - przejedź go samochodem. Zabierz kasę, jaką miał przy sobie, następnie znajdź jego samochód (stallion), przemaluj u lakiernika i odprowadź do garażu Luigiego nieopodal szpitala.

3. Drive Misty For Me (Luigi - 1000$)
Joey życzy sobie spotkania ze stałą panną - Misty. Jedź po nią, a gdy znajdziesz się na miejscu, daj jej znać klaksonem. Następnie odwieź ją do warsztatu Joeyego w Trenton.

4. Pump Action Pimp (Luigi - 4000$)
Przed misją, na mecie, zapisz grę i zdobądź pancerz (leży w porcie). Możesz także, jeśli wolisz takie rozwiązanie - wziąć pukawkę z podwórka obok Ammu-Nation. Następnie znajdź zgrabną furę (np. którąś z taksówek) i skieruj się do punktu na radarze. Staranuj samochód, którym jadą Diablos (diablo stallion) - i kiedy wysiądą albo przejedź ich samochodem, albo wysiądź i celnymi strzałami poślij wprost do piekła... zabierz im broń (uzi i strzelba) i znikaj.

5. The Fuzz Ball (Luigi - 500$ za każdą panienkę)
Gliniarnia robi sobie bal i zapragnęła towarzystwa miłych bezpruderyjnych panienek. Znajdź samochód (najlepiej większy, byś nie musiał przywozić po jednej) i dostarcz na bal jak najwięcej (min. 4) prostytutek w 5 minut.

JOEY (warsztat nieopodal doków)

6. Mike Lips Last Lunch (Joey - 10 000$)
Znajdź samochód zaparkowany pod St. Mark's Bistro (jego hasło "jedz, póki pękniesz" można również przetłumaczyć jako "jedz, dopóki nie wybuchniesz") i zaprowadź go do warsztatu 8-Balla w Harwood. Po zaminowaniu wróć pod bistro (uważaj, by po drodze nie uszkodzić samochodu; w razie czego napraw go u lakiernika w pobliżu mety), odstaw w dawne miejsce i... obserwuj fajerwerki.





7. Farewell Chunky Lee Chong
(Joey - 10 000$)
Uzbrój się w Ammu-Nation (na podwórku za sklepem znajdziesz klamkę; możesz także odszukać te ukryte obok St. Mark's Bistro AK-47), tym razem bowiem będziesz musiał załatwić sprawę "na piechotę". Znajdź pancerz (np. w porcie) i jedź do Chińskiej Dzielnicy. Wysiądź z samochodu i biegnij wprost do siedzącego w budce Chonga. Zabij go i uciekaj przed rozwścieczonymi triadami. Od tej pory w chińskiej witany będziesz strzałami...


Cel kryje się w budce. Zignoruj panów w niebieskich ubrankach i rozwal od razu tego w białym.

8. Van Heist (Joey - 20 000$)
Zapisz stan gry przed misją - należy do trudnych! Celem jest zdobycie pancernej furgonetki - securicar.

Znajdź ciężki samochód (ciężarówka stojąca w dokach znakomicie się nada), następnie - furgonetkę. Rozpędź się i staranuj ją. Nie zajmuj się samochodami policyjnymi (3 gwiazdki), lecz zderzaj się z securicar aż do całkowitego wypełnienie paska zniszczeń. Kiedy kierowca furgonetki z pieniędzmi ucieknie - przesiądź się do niej i uciekaj do garażu oznaczonego na radarze różowym punktem. Możesz także - w chwili gdy securicar się zatrzyma, a jego kierowca da nogę - zmienić samochód na jakikolwiek inny, prysnąć wprost do lakiernika i następnie, już bez namolnej gliniarni na karku, wrócić po furgonetkę i bez ryzyka odprowadzić ją na miejsce.



9. Cipriani's Chauffeur (Joey - 3000$)
Zabierz Ciprianiego do pralni. Następnie odwieź go we wskazane miejsce tak, by odczuwał jak najmniej niedogodności związanych ze ścigającymi was triadami...

10. Dead Skunk In Da Trunk
(Joey - 10 000$)
Skieruj się do kawiarni w Callahan Point - na parkingu znajdziesz samochód z trupem w bagażniku kolejnego z braci Fiorelli. Gdy będziesz odprowadzał samochód na złomowisko w Harwood, przeszkadzać ci będą inni bracia F., jadący w dwóch sedanach. Zniszcz je (po 2-3 pozdrowienia ze strzelby zmieniają je w wielkie kule ognia), nim wsiądziesz do trefnego wozu. Pierwszy z nich stoi w narożniku parkingu - po prawej od "twojego" samochodu; drugi - po drugiej stronie, nieopodal wlotu do tunelu wiodącego na przystań. Następnie - już bez przeszkód - jedź na złomowisko i ustaw samochód pod dźwigiem.

11. The Getaway (Joey - 30 000$)
Najbardziej klasyczna z wszystkich misji - obrabianie banku. Znajdź w miarę szybki i mocny samochód (mafia sedan bądź cabbie są idealne). Po tym, jak chłopaki zaczną się spieszyć - udaj się do lakiernika nieopodal mety (w alejce na wprost ulicy z bankiem jest policyjna gwiazdka) i następnie, już bez przeszkód, jedź do garażu wskazanego na radarze.

TONI (Restaurante Momma)
UWAGA! Przyjmując misje Toniego Cipriani, ZAWSZE warto mieć 125 punktów zdrówka i nietknięty pancerz. Ten facet naprawdę lubi przemoc...

12. Taking Out The Laundry (Toni-20 000$)
Zapisz stan gry. Celem misji jest zniszczenie wszystkich oznaczonych furgonetek pralni. Najprostszym sposobem jest wpakowanie kilku serii z uzi metodą drive-by, czyli jazdy równolegle do ofiary i strzelanie w bok (Q bądź E, następnie fire).

13. The Pickup (Toni - 10 000$)
Skieruj się we wskazane miejsce którymś z wytrzymałych samochodów - i zabierz walizkę. Następnie zniszcz wszystkie oznaczone cele (w tym furgonetkę) i wróć do Toniego.


Strzelba jest tu bezkonkurencyjna!

14. Salvatore Called A Meeting
(Toni - 15 000$)
Weź limo i odwiedzając oznaczone miejsca, "podbieraj" kolejnych mafiozów. Kieruj się do Gentlemen's Club. Przejedź przez lukę po prawej stronie blokady przy bramie i bezpiecznie ukryj samochód w garażu.

15. Triads And Tribulations (Toni - 30 000$)
Znajdź jakiś mocny wóz (taxi jak zwykle nada się w sam raz) i skieruj do pierwszego z nich - na targ, gdzie niegdyś załatwiłeś Lee Chonga. Zabij go i jego ochroniarzy (AK-47 jak zwykle znakomicie się sprawdzi) i znajdź następnego - przy wyjściu z metra. Przejedź go i przygotuj się na usunięcie ostatniego. Ten kryje się w zamkniętej fabryce chińskich zupek (Turtle Head Fish Co.). Zmień samochód na triad vana i przejedź przez bramę. Znajdź i zabij przywódcę (najlepiej przejedź samochodem), po czym wynoś się z fabryki tak szybko, jakby się paliło.

UWAGA! W przypadku ostatniego z bossów możesz spróbować rzucić granat ponad ogrodzeniem z drugiej strony bramy wjazdowej. Jednak ten sposób - z uwagi na kapryśną naturę granatów, zalecany jest wyłącznie mistrzom w ich używaniu. Możesz ich także sprowoko-

wać, by podeszli do muru i - jeśli tylko dysponujesz znajdującym się na dachu Head Radio miotaczem ognia - przysmażyć ich PRZEZ mur.

16. Blow Fish (30 000$)
Nastał czas ostatecznego rozwiązania kwestii triad w Liberty City. Weź zaminowaną śmieciarkę z warsztatu 8-Balla i jedź, korzystając z tunelu kolejowego po lewej stronie placu, do znanej ci już chińskiej fabryczki po przeciwnej stronie miasta (uważaj, by za bardzo nie zadrapać lakieru ciężarówki - parę wstrząsów i zostanie z ciebie frytka...). Kiedy będziesz w fabryce, zaparkuj samochód między zbiornikami z gazem i uzbrój bombę. Po wybuchu uciekaj innym vanem.


Za oznaczoną śmieciarką znajdziesz tunel wiodący w okolice fabryczki.


Na miejscu uzbrój bombę (NUMO) i uciekaj!

SALVATORE (Gentlemen's Club)
17. Chaperone (Sal - 10 000$)
Pierwsza z misji wielkiego capo di tutti capi polega na opiekowaniu się jego córką - Marią. Całość sprowadza się do tego, że jesteś jej szoferem. Najpierw jedź we wskazane miejsce, by mogła zaopatrzyć się w dopalacze, następnie - do disco w dokach. Pamiętaj, żeby ustawić samochód przodem do drogi, gdyż w tym czasie pojawi się FBI (nalot na imprezę). Pozwól wsiąść Marii do samochodu i ruszaj z piskiem opon w prawo, następnie - unikając ścigających psów - z powrotem do domu.

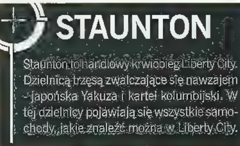
18. Cutting The Grass (Sal - 15 000$)
Zlikwidowanie "przecieku" nie jest trudne w żadnym z trzech opisanych sposobów:

1. Jedź w bezpiecznej odległości za wskazaną taksówką - do doków. Po filmiku nie wysiadaj - ma strzelbę! - lecz rozjedź Curly Boba samochodem.
2. Przed przyjęciem misji zaopatrz się w taksówkę. W trakcie misji ustaw się dokładnie pod klubem - "Kędzierzawy" wsiądzie do twojej taksówki! Nie martwiąc się 'spookometrem', zawieź go do doków i po filmiku rozwałkuj na placek.
3. Jedź bezpośrednio do doków i ustaw się na parkingu w pewnej odległości od bramy wjazdowej. Zaczekaj na Curly Boba i po filmiku weź go pod koła.

W każdym przypadku przywłaszcz sobie broń i kaskę martwego zdrajcy.

19. Bomb Da Base (Sal - 150 000$)
Zadanie składa się z dwóch części - w pierwszej musisz dostarczyć 100 000 (sto tysięcy!) twoich własnych, ciężko zarobionych zielonych 8-Ballowi. W drugiej (przed jej rozpoczęciem zalecam save) będziesz ostaniać snajperką 8-Balla, który minuje statek w dokach. Nie jest to łatwe, więc może się okazać, że niezbędnych będzie kilka prób. Przed rozpoczęciem usuwania członków kartelu przy trapie i na statku wejdź na dach pobliskiego budynku, następnie - korzystając z funkcji zbliżenia snajperki - usuwaj ich, nim oni usuną 8-Balla. Po jednej z najefektowniejszych eksplozji w grze weź cartel cruisera i wracaj do domu.

20. Last Requests (Sal - 20 000$)
Wyrosłeś ponad stan i Salvadore nie widzi innego wyjścia, jak pozbyć się ciebie. Dojeżdżając do trefnego (jeszcze bardziej, niż myślisz - jest zaminowany!) samochodu, dostaniesz od Marii wiadomość na pager. Jedź do niej na przystań (dostaniesz się tam przez niewielki tunelik, znajdujący się w linii prostej od handlarza narkotyków w misji z limo) i wskakuj na łódź. Płyń na przystań w...



STAUNTON

Staunton to handlowy krwiobieg Liberty City. Dzielnicą trzęsą zwalczające się nawzajem - japońska Yakuza i kartel kolumbijski. W tej dzielnicy pojawiają się wszystkie samochody, jakie znaleźć można w Liberty City.

MISJE TELEFONICZNE STAUTION ISLAND

1. Bling-Bling Scramble
(King Courtney - 8000-15000$)
Zadanie polega na zaliczaniu bramek. Zwycięstwo odnosisz wtedy, gdy uda ci się "przywłaszczyć" ich więcej niż każdemu z przeciwników (ok. 6). Warunkiem zwycięstwa jest szybki samochód (np. yakuza stinger, radiowóz, taxi) i pewna ręka przy jego prowadzeniu.

2. Uzi Rider (King Courtney - 10 000$)
Celem jest wykończenie 10 Diablos - gangsterów z parku niedaleko twojej kryjówki w Portland. Podstawionym perennialem jedź z powrotem do Portland, tam znajdź park w Hepburn Heights (ten sam, w którym odbierałeś misję Turismo). Następnie z okna samochodu zacznij strzelać do mijanych Diablos (możesz także rozjeżdżać ich na chodnikach). W przypadku nieoczekiwanej interwencji policji lub nadmiernego zniszczenia twojego samochodu przez stalliony Diablos - jedź do pobliskiego lakiernika.

3. Gang Car Roundup
(King Courtney - 10 000$)
dostarcz trzy wskazane samochody do garażu nieopodal warsztatu 8-Balla na Staunton Island. Problemem może być zdobycie mafia sentinela - mafiozi bardzo cię nie lubią, a shotguny, w jakie są wyposażeni, mają niemiły zwyczaj zmieniać twój samochód w kulę ognia po najdalej dwóch trafieniach. Sposobem na to, by ich całkowicie minąć, jest dotarcie do Portland podziemnym tunelem - następnie zaś skorzystanie z bezpośredniego połączenia: po trawnikach i górkach, czyt. przejechanie na przełaj na parking przed Gentlemen's Club (domem Leone'a).

4. Kingdom Come (King Courtney - 10 000$)
Zadanie powstrzymania "naspankowanych" samobójców przed posłaniem cię wprost do nieba nie należy do trudnych, o ile uda ci się - tuż po starcie - uniknąć otoczenia przez nich. Dokonać tego możesz poprzez zabezpieczenie (a więc zniszczenie blokującego vana samobójców) zaułka - tego po lewej od początkowej pozycji. Następnie metodycznie zdobywaj teren, niszcząc kolejne vany i - naturalnie - samobójców poprzez wysadzenie ich, gdy są jeszcze wystarczająco daleko.

ASUKA (apartament Asuki)
21. Sayonara Salvatore (Asuka - 25 000$)
Niczego lepszego nie mogłeś sobie nawet wymarzyć - masz usunąć Salvadore Leone'a! Najprostszym sposobem będzie wejście na dach Sex Club Seven bądź budynku naprzeciw - i zdjęcie go snajperką. Następnie zejdź i po ewentualnej umiarkowanej strzelaninie (AK-47 rządzi) jedź do garażu.

22. Under Surveillance (Asuka - 15 000$)
Rodzina Leone'a wysłała na Staunton Island kilkunastu (!) agentów FBI. Wyeliminuj ich, nim ci dotrą do ciebie - masz na to 6,5 minuty. Pierwsza para kryje się na wysepce w parku - usuń ich, korzystając ze snajperki. Następni znajdują się w zaparkowanym vanie - kilka serii w samochód rozrzuci ich ciała po całej ulicy. Ostatnich sześciu (!) znajduje się na balkonach wieżowca naprzeciw kasyna Kenjiego. Jedź tam i wejdź na dach kasyna - tam, gdzie śmigłowiec. Z tego miejsca, korzystając ze snajperki, zabij wszystkich.

23. Paparazzi Purge (Asuka - 10 000$)
Pierwsza misja na wodzie wymaga zdobycia policyjnej motorówki. Znajdziesz ją przy drugim molo - tym dalszym względem apartamentu Asuki. Płyń łodzią w stronę motorówki i kiedy ruszy - zacznij w nią strzelać.


Kiedy zacznie robić się gorąco - uciekaj do pobliskiego lakiernika.

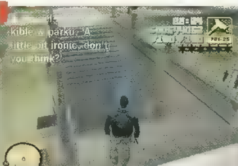

Unikaj zadym jak ta na obrazku. ;)

(pamiętaj, że jeśli uciekający zdoła zatoczyć pełne koło wokół Portland, misja zakończy się niepowodzeniem). Możesz także próbować zastrzelić fotoreportera snajperką - z murku obok apartamentu.

24. Payday For Ray (Asuka - 11 000$)
Celem misji będzie odnalezienie Raya - wtyczki Asuki w LCPD. Podstawą sukcesu jest szybki samochód i znajomość miasta, gdyż ten będzie telefonicznie podawać namiary kolejnych budek, do których będziesz musiał dotrzeć w nieprzyzwoicie krótkim czasie.



W pośpiechu korzystaj tylko ze znanych skrótów!





25. Two Faced Tanner (Asuka - 20 000$)
Misja, w której Rockstar w przewrotny sposób nawiązuje do gry Driver. Jej bohaterem był Tanner, kierowca na usługach mafii, a w rzeczywistości gliniarz infiltrujący przestępcze podziemie. Tu, w GTA3, pokażemy mu, jak kończą się tego typu praktyki!

Wyeliminowanie Tannera jest bardzo trudne, ponieważ jego pierwszy krzyk budzi większość policji w Liberty. Dlatego też nie pozwól mu na to - wykonaj drugą misję dla Raya (Arm Shortage) i dopiero później, wyposażony w wyrzutnię rakiet (tak, wiem, kosztuje 25 kawałków, ale możesz przecież ją zdobyć w trakcie misji za free - patrz: Arms Shortage w: RAY), rozpocznij misję z Tannerem. Dzięki wyrzutni jego nędzny żywot zakończy się w jednej sekundzie.

KENJI (kasyno Kenjiego)

26. Kanbu Bustout (Kenji - 30 000$)
Skomplikowana misja odbicia więźnia wymaga samochodu policyjnego (ten możesz ukraść z parkingu przy komendzie) i następnie zaminowania go w warsztacie 8-Balla. Uczyniwszy to, wróć na posterunek i przedostań się pod bramę wjazdową. Następnie ustaw samochód pod ścianą budynku we wskazanym miejscu, uzbrój bombę i uciekaj do stojącego nieopodal enforcera.

Kiedy Kanbu wsiądzie do samochodu (czasem trzeba się pofatygować po niego osobiście), jedź pod bramę z drugiej strony budynku (wiedzie do tunelu pod komendą) i zjedź nim, by znaleźć policyjną gwiazdkę zmniejszającą nieco wanted level. Następna gwiazda znajduje się pod kasynem Kenjiego - ostatnia powinna zniknąć samoczynnie po kilku chwilach spokojnej jazdy. Jeśli nie - w dogodnym momencie zmień samochód na cywilny i jedź do lakiernika w Newport.

Po tym, jak policja przestanie się tobą interesować - zawieź Kanbu do dojo w Bedford Point.

27. Grand Theft Auto (Kenji - 25 000$)
Tytułowa misja to typowe zadanie dla kierowców. Celem jest odprowadzenie trzech wskazanych na radarze samochodów sportowych (stinger, cheetah, infernus) do garażu nieopodal lakiernika. Problem może stanowić to, że te muszą być w perfekcyjnym stanie, co z jednej strony - daje się załatwić wizytą u lakiernika, z drugiej - szkoda na to drogocennego czasu... Po odstawieniu każdego kolejnego samochodu biegnij do zaparkowanego w pobliżu vana, by szybko przedostać się do następnego.


Ostatni z zamówionych i wciąż kilkadziesiąt sekund zapasu.

28. Deal Steal (Kenji - 25 000$)
Kenji żąda wyeliminowania wszystkich uczestników spotkania między Kolumbijczykami a Jamajczykami. Aby się tam dostać, ukradnij yardie lobo (różowy samochód z jasnym dachem i fotelami ze skóry lamparta - kręcą się obok Ammu-Nation) i jedź we wskazane miejsce, by zabrać partnera. Następnie skieruj się w miejsce spotkania i klaksonem daj sygnał jego rozpoczęcia. Zabij wszystkich (nie przejmuj się partnerem) i zniszcz samochody. Weź walizkę i zbierz pozostałą broń oraz pieniądze. Wróć do kasyna Kenjiego.

29. Shima (Kenji - 10 000$)
Celem misji jest zebranie 3 walizek z pieniędzmi za ochronę. Pierwsza jest niechroniona, drugiej pilnuje pojedynczy Diablo, uzbrojony w pistolet, trzecia - ta zaginiona, znajduje się w parku z telefonem i misją Turismo. W przypadku tej ostatniej bądź ostrożny - chroni ją kilku Diablos, których najlepiej rozjechać samochodem.

30. Smack Down (Kenji - 10 000$ + 1000$ za każdego handlarza powyżej 8)
Zadanie polega na wyeliminowaniu co najmniej 8 handlarzy Spanku w wyznaczonym czasie. Pamiętaj, że każdy z nich pojawia się na krótką chwilę - niezbędna jest więc szybka fura (np. yakuza stinger), którą mógłbyś ich dopaść i wziąć pod koła. Zwracaj też uwagę, by czynić to bez zbędnych świadków w postaci policji.

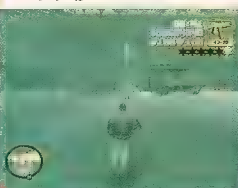
RAY (toalety w parku)

31. Silence The Sneak (Ray - 30 000$)
Zadanie usunięcia świadka koronnego nie jest trudne, jednak pod warunkiem, że wiadomo, jak się za nie zabrać. Najprostszą metodą, by je zaliczyć, jest udanie się do mieszkania w Newport (tuż obok lakiernika), ustawienie furgonetki (znajdziesz ją zaparkowaną tuż obok) w uliczce, którą uciekać będzie samochód z Mc Affreyem - tej na wprost, gdy patrzysz w oświetlone okno mieszkania. Następnie wrzuć granat do mieszkania (może wymagać kilku prób) i zmień broń na strzelbę. Kiedy wybiegną strażnicy i wyjedzie samochód - strzelaj w samochód, który zatrzyma się na ustawionej przez ciebie blokadzie. Eksplozja będzie oznaczać triumfalny koniec misji.

32. Arms Shortage (Ray - 10 000$)
Podbij zdrówko do 125 i wyposaż w całkiem nowy pancerz, gdyż misja, jaka cię czeka, nie należy do najprostszych.

Weź furgonetkę, np. ambulans, i jedź do minibazy wojskowej w Rockford. Ustaw samochód przy skrzyniach tak, by móc - przechodząc po nim - sięgnąć umieszczonej na skrzyniach wyrzutni rakiet, następnie, już po rozpoczęciu misji, weź ją i przestaw samochód tak, by blokował drogę po lewej od bramy. Następnie ustaw się naprzeciw bramy, by ciężarówka chroniła twój bok. Kiedy pojawią się samochody kartelu, strzelaj w nie i eliminuj pozostałych przy życiu Kolumbijczyków. Następnie weź leżący między skrzyniami pancerz i idź w lewo - tam czai się jeszcze kilku przyblokowanych furgonetką przeciwników.

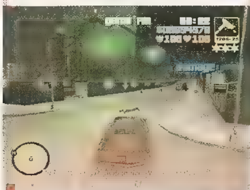
UWAGA! Ciężarówka jest kuloodporna do momentu zakończenia misji - wnioski uprasza się wyciągać samodzielnie.


Ten czołg będziesz mógł zabrać nie wcześniej niż po ukończeniu całej głównej kampanii...

33. Evidence Dash (Ray - 10 000$)
Misja odzyskania kompromitujących zdjęć (z kostnicy) wymaga sześciokrotnego staranowania przewożącego je samochodu. Problem w tym, że po pierwszym do zabawy przyłącza się policja, której najwyraźniej niezbyt podoba się próba wykradzenia dowodów. Nie musisz jednak podnosić paczek od razu - po tym, jak ostatnia znajdzie się na ulicy, możesz uciec do lakiernika. Następnie już bez namolnych ogonów, pozbierać je. Ostatnią rzeczą, jaką będziesz musiał zrobić, będzie spalenie samochodu (np. przez władowanie weń serii, lub dwóch, z AK-47).

34. Gone Fishing (Ray - 15 000$)
Pozbycie się partnera Raya wymagać będzie łodzi. Skieruj się do miejsca, gdzie łowi ryby i uważając na beczki, które wyrzuca, wyeliminuj go.

35. Plaster Blaster (Ray - 10 000$)
Partner z misji Gone Fishing przeżył. W chwili obecnej w charakterze kuloodpornej (jak i ognio- i rakietoodpornej) mumii wywożony jest ze szpitala Carson. Znajdź ambulans, w którym leży - i staranuj go, by wypadł na jezdnię (najlepiej na skrzyżowaniu dróg w pobliżu warsztatu lakiernika). Następnie albo kilkakrotnie i szybko przejedź po nim (powinien się znaleźć dokładnie pod kołem samochodu), albo - by uniknąć ataków policji - odwiedź lakiernika i już bez kłopotu pobaw się z porzuconą na pastwę losu i rozjeżdżaną przez przygodne samochody mumią...


Spokojnie, ten pan już stąd nie ucieknie. Możesz udać się do pobliskiego lakiernika...


...i następnie wrócić, by dokończyć dzieła zniszczenia.

DONALD (budynek Love Media)

36. Liberator (Donald - 40 000$)
Pierwsza z misji wykonywanych dla Donald Love'a nie należy do trudnych. Najpierw znajdź cartel cruisera (kręci się ich sporo w okolicach budowy) i przedostań się do zamkniętej dla wszystkich innych samochodów bazy Kolumbijczyków. Rozjedź kryjących się w niej strażników, następnie otwieraj kolejne garaże do momentu, gdy znajdziesz zakładnika. Odwieź go do Donalda i... zachowaj cruisera - przyda się w kolejnej misji!

37. Waka Gashira Wipeout (Donald - 30 000$)
Celem misji będzie wywołanie otwartej wojny między Yakuzą a Kolumbijczykami. Dodatkowego smaczku sprawie przydaje to, że celem zabójstwa, jakiego dokonasz, jest nie kto inny jak twój stary dobry przyjaciel - Kenji Kasen.

Spotkanie, w którym uczestniczy Kenji, odbywa się na dachu piętrowego parkingu - przedostań się tam cartel cruiserem (dobrze by było, gdyby był w idealnym stanie, zatem może warto odwiedzić lakiernika) i już na dachu wprasuj Kenjiego w bok jego samochodu. Zaraz po tym uciekaj, korzystając z rampy po lewej stronie dachu i przy okazji zaliczając unique stunt bonus. Ostatnią rzeczą powinno być porzucenie samochodu.

38. A Drop In The Ocean (Donald - 10 000$)
Misja składa się z trzech części. Najpierw w dwie minuty musisz dotrzeć do portu (obok apartamentu Asuki) i zdobyć łódź. Następnie pozbierać wszystkie paczki wyrzucane z samolotu, przy czym będą ci przeszkadzać gliniarze (każda zebrana paczka oznacza kolejną gwiazdkę w wanted level). Ostatnią, bezsprzecznie najtrudniejszą częścią jest przedarcie się przez połączone siły LCPD i FBI - korzystających ze wsparcia śmigłowców. Tu, bardzo przydatna okazuje się wizyta u lakiernika, jednak jeśli czujesz się w wyjątkowej formie i wyposażony jesteś w mocne autko - możesz próbować przebić się aż do budynku Love Media.

Dalsze misje Donalda wymagać będą odwiedzin w ostatniej dzielnicy Liberty City - Shoreside Vale.

SHORESIDE VALE

Shoreside to najbogatsza i chyba najciekawsza pod względem zróżnicowania krajobrazowego dzielnica Liberty City. To tutaj znajdziesz i górki, i mosty, i nawet lotnisko. Dzielnicą rządzą niepodzielnie Kolumbijczycy, tu i ówdzie pojawiają się także małe gangi w rodzaju Red Jacks czy Purple Nines.

RAY (toalety w parku)

39. Marked Man (Ray - 20 000$)
Ray musi się dostać na lotnisko w rekordowym czasie. Weź szybki wóz (min. stinger) i jedź TUNELEM pod miastem, gdyż most zwodzony, łączący Staunton z Shoreside, zablokowało FBI. Tunel ma dwa wyjścia na Shoreside - wybierz pierwsze, to, które wymaga skrętu w lewo (patrz na tablicę w tunelu).

Nagrodą za trud będzie kuloodporny patriot (!) i sporo ciężkiej broni.


Wpakuj Raya w samolot i jedź na Staunton po nagrodę - najcenniejszy samochód w grze!

MISJE TELEFONICZNE - SHORESIDE VALE

1. Uzi Money (Ice-D - 10 000$)
Masz 2,5 minuty na rozwalenie 20 Purple Nines, strzelając do nich z okna samochodu (drive-by). Kręci się ich sporo w okolicach twojej kryjówki. W tej misji dodatkowo szalę przechyla na twoją korzyść kuloodporny wózek - np. patriot, ostatni dar Raya.

2. Toyminator (Ice-D - 10 000$)
Remake misji z GTA "jedynki" - kierując zdalnie małymi samochodzikami, musisz się dostać pod trzy securicars i zdetonować zamieszczony ładunek. Trudność zadania polega na tym, że masz jedynie 5 samochodzików, a każda kolizja z dużym autem kończy się wybuchem. Uważaj także na ostatnią furgonetkę - ta próbuje uciekać podziemnym tunelem do Staunton Island.


Ostatnia próbuje uciekać tunelem...

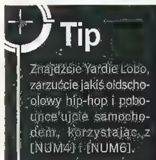
3. Rigged to Blow (Ice-D - 20 000$)
Znajdź trefny samochód Ice'a-D i odprowadź go do garażu nieopodal Gentlemen's Club w Portland w mniej niż 6 minut. Dodatkowym problemem jest to, że bomba, jaką jest w tej chwili twoje autko, nie lubi wstrząsów, więc uważaj na wyjeżdżające znienacka ciężarówki. Po wyczyszczeniu samochodu odprowadź go do Shoreside Vale i w idealnym stanie oddaj właścicielowi (niezbędne może być skorzystanie z usług miejscowego lakiernika).


2:13 i nietknięty, bo mafia wyjątkowo nie próbuje przeszkadzać.

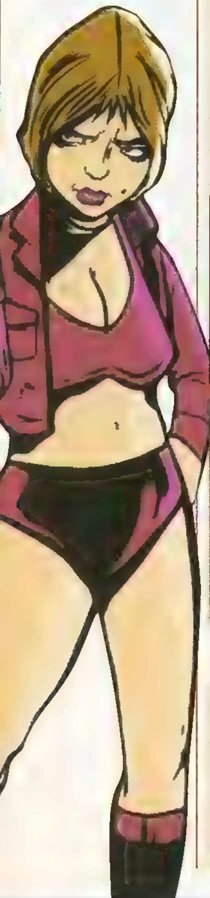
4. Bullion Run (Ice-D - 25 000$)
Zadanie polegające na zbieraniu platyny z rozbitego samolotu. Problem w tym, że każda kolejna sztaba spowalnia samochód, ty zaś nie możesz przekroczyć granicy 6 minut. Zgarniaj po kilka z nich (maks. 8) na jakiś ciężki samochód (van Red Jacków bądź Purple Nines - rumpo xl - jest w tym przypadku nieoceniony) i wracaj do garażu, by zrzucić balast.


W Stanach nie tylko dolary leżą na ulicach...

5. Rumble (Ice-D - 10 000$)
Ostatnia z misji dla Ice'a-D - walka o szacunek - położy kres gangowi Purple Nines. Weź brata Ice'a-D i jedź we wskazane miejsce. Tam, walcząc wyłącznie kijem baseballowym (żadnej innej broni czy rozjeżdżania samochodem!) rozwal wszystkich w fioletowych kurtkach.



Znajdźcie Yardie Lobo, zarzućcie jakiś oldschoolowy hip-hop i pobooujcie samochodem, korzystając z [NUM4] i [NUM6].

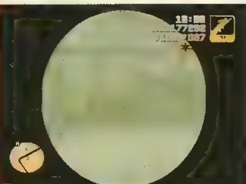


DONALD (budynek Love Media)

40. Grand Theft Aero (Donald - 50 000$)

Ostatnia misja okazała się jedynie preludium do tej właściwej - odzyskania pakunku ukrytego na pokładzie samolotu. Nie jest to łatwe, szanse powodzenia zwiększa jednak właściwy dobór samochodu - np. kuloodpornego patriota (!), ostatniego prezentu od Raya, jaki wręczył ci po misji Marked Man (zalecam jej ukończenie przed zabraniem się za Grand Theft Aero).

Przejedź przez most zwodzony do Shoreside Vale i na pierwszym skrzyżowaniu skręć w lewo - wprost na Francis International Airport. Jedź do punktu ukazanego na radarze i rozjedź wszystkich Kolumbijczyków w hangarze (możesz także zaparkować na zewnątrz i pozwolić snajperce przedstawić własne argumenty w dyskusji z nimi). Następnie wsiądź do samolotu (nielota dodo), by przekonać się, że przesyłka znikła. Zaraz po tym podejdź do oznaczonej furgonetki i wróć na Staunton Island - jedź na budowę, przebij się przez barykadę (w kuloodpornym samochodzie jesteś w miarę bezpieczny). Następnie przedostań się na piętro budynku (w "klatce" znajdziesz dodatkowy pancerz) - stąd możesz bez przeszkód polować na rozrzuconych po terenie Kolumbijczyków. Po oczyszczeniu obszaru przebij się do windy. Po scence - wróć do Love Media.



Oczyszczenie wnętrza hangaru za pomocą karabinu snajperskiego to najprostszy sposób na pierwszą część misji.



Przerzedź zastępy przeciwników, korzystając z przewagi wysokości (widok z piętra budowanego wieżowca).

41. Escort Service (Donald - 40 000$)

Misja wymaga wyłącznie mocnego samochodu (najmarniej patriota, jeszcze lepiej - ciężarówki bądź enforcera) i umiejętności "przyklejenia się" do chronionej furgonetki tak, by skutecznie odpierać ataki Kolumbijczyków. Pamiętaj też, że znacznie groźniejsi dla niej są piesi strzelcy, zatem bierz ich pod koła natychmiast po ich ujrzeniu lub w najgorszym przypadku - po usłyszeniu strzałów!



Zdobądź ciężki samochod (np. enforcera).



Panowie rozstawieni w tej uliczce to twój podstawowy cel.

42. Decoy (Donald - 35 000$)

Cel misji to przetrwać we wskazanym vanie przez określony czas. Sytuację komplikuje jednak sześć gwiazdek w wanted level; te oznaczają, że do akcji włączają się nie tylko śmigłowce i FBI, ale też wojsko. Najprostszym sposobem na zwiększenie własnych szans w starciu z siłami porządkowymi jest przedarcie się do tunelu pod miastem - tam będziesz musiał stawić czoło tylko zabłąkanym samochodom policyjnym bądź - choć być może brzmi to głupio - uciekać samochodem na stację metra - tam w ogóle nie będzie nikogo, kto chciałby przeszkodzić ci w ukończeniu misji.



Sześć gwiazdek to naprawdę niezła zabawa.



Ulicą przy lotnisku - do końca, i po schodach po lewej - na górę.



Zjedź pod schodach i zaczekaj, aż licznik przestanie tykać.

ASUKA (plac budowy Pan-Matic)

43. Bait (Asuka - 35 000$)

Zgodnie z tytułem będziesz przynętą dla trzech kolumbijskich death squadów. Celem będzie wciągnięcie ich wszystkich w pułapkę zastawioną przez Yakuzę (możesz po jednym naraz) i... przeżycie ostrzału. Ten ostatni problem możesz łatwo wyeliminować, wykorzystując kuloodporny samochód (np. patriot). Pamiętaj, że nie wolno ci samodzielnie wyeliminować żadnego z Kolumbijczyków przed wciągnięciem ich w pułapkę!



Zapraszanie death-squadów pojedynczo to dobry sposób, by zachować kontrolę nad rozwojem sytuacji.

44. Expresso 2 Go (Asuka - 40 000$)

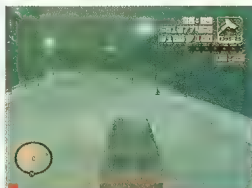
Zadanie polega na zniszczeniu 9 ulicznych "kafejek", w istocie - punktów handlu Spankiem, rozrzuconych po całym mieście. Problem stanowi w misji ograniczenie czasowe - 8 min., oraz fakt, że wspomnianych budek nie widać od razu na radarze! Warto jednak pamiętać, że czas liczy się od momentu zniszczenia pierwszej Espresso Stall - nic prostszego zatem, jak spokojnie zwiedzić wszystkie trzy dzielnice i dopiero, gdy wszystkie 9 (po dwie w Shoreside i Portland, 5 na Staunton) zostanie oznaczonych na stałe na radarze, rozpocząć wymierzanie sprawiedliwości. W najdalej drugiej próbie misja powinna być zaliczona.



Zwiedzaj miasto, dopóki nie pojawi się wszystkich 9 punktów handlu Spankiem.




I miej nadzieję, byś nie miał takiego pecha jak ja...


Po prawej znajduje się rampa wiodąca w dół, na przystań.


Pozdrowienia z Liberty City!


Pozostaw samochód gotowy do akcji.

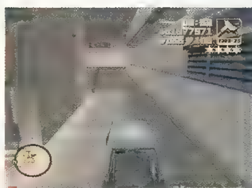
45. S.A.M. (Asuka - 45 000$)
Jedno z najtrudniejszych zadań w grze. Z tego powodu solucja w tym przypadku będzie nieco bardziej dokładna niż poprzednie fragmenty:

Po rozpoczęciu jedź w prawo i do końca - do drogi na nabrzeżu, i skręć w nią (w lewo). Jedź nią aż do niewielkiej przystani po prawej (znajduje się zaraz za mostem) i - ważne! - po rampie na sam dół - dzięki temu będziesz mógł szybciej uciec w trzeciej części misji.

Następnie łodzią płyń w kierunku oznaczonej boi i ZESKOCZ na nabrzeże. Wyeliminuj (snajperką) Kolumbijczyka po lewej (jeśli stoisz odwrócony do boi) i zapamiętaj to miejsce - znajdziesz tam speedera, bardzo szybką motorówkę, która przyda się w chwilę później. Potem przygotuj wyrzutnię rakiet i kiedy pojawi się samolot - zniszcz go rakietą.

W drugiej części misji musisz zebrać 8 paczek. Przy ścianie, by mieć osłonę przed śmigłowcem, biegnij w stronę cartel cruisera i snajperką zdejmij trzech Kolumbijczyków. Następnie wskakuj do samochodu i jeżdżąc tak, by paczki łapać pod koła - zbierz je wszystkie. (Może się zdarzyć, że jeden z przeciwników - kierując cruiserem - postanowi zwiedzić dno morza; w takim przypadku nie pozostanie ci nic innego, jak zbierać paczki pieszo.) Uczyniwszy to, przedostań się do speedera i płyń do przystani na Staunton.

Część trzecia to ucieczka pozostawionym samochodem na budowę. W jej trakcie staraj się nie zabijać policjantów, gdyż dołożenie piątej gwiazdki do obecnych czterech oznaczać będzie wsparcie ze strony FBI. Jedź zaułkami, unikając w ten sposób blokad złożonych z enforcerów - do lakiernika bądź bezpośrednio do miejsca oznaczonego na radarze.


Po wszystkim uciekaj do lakiernika.

46. Ransom, The Exchange (1 000 000$)
Ostatnie zadanie składa się z dwóch części - w pierwszej musisz dostarczyć pół miliona własnych dolarów Catalinie. Rozpoczynając to zadanie, MUSISZ mieć 125 punktów zdrowia i pełny pancerz!

Po filmiku rozpocznie się właściwa część misji, w której masz sześć minut na ostateczne rozwiązanie sprawy zdrajczyni Cataliny. Podnieś pistolet (zaczynasz bez broni) i zabij strzelającego z uzi Kolumbijczyka po prawej. Następnie nie zajmując się kolesiami z kałasznikowami na pięterku, wskakuj do samochodu, rozjedź pozostałych dwóch przeciwników na dziedzińcu i... skieruj się do garażu po jego prawej stronie - tam znajdziesz uzupełnienie pancerza. Weź stojący w garażu nieuszkodzony cartel cruiser i jedź do bramy.

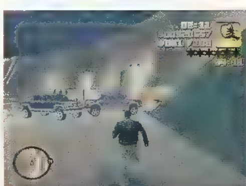
Śmigłowiec leci do budynku przy tamie - jedź tam. Do pokonania będziesz miał długi półokrągły deptak. Przebij się przez blokadę dwóch cruiserów i jedź dalej do miejsca, w którym leży snajperka. Użyj jej, by usunąć Kolumbijczyków przy drugiej blokadzie i postaraj się zabrać im broń (M-16). Potem korzystając już wyłącznie z niesamowicie celnego M-16, przebijaj się w stronę budynku ze śmigłowcem (po drodze uważaj na ciężarówkę, którą będą próbowali cię rozjechać, oraz śmigłowiec zrzucający napalm; zwróć też uwagę, że za jedną ze skrzyń leży uzupełnienie zdrowia). Wbiegnij po schodach i wychyliwszy się do połowy, zabij strażników stojących przy kobiecie - Marii. Wyeliminuj ostatniego ze strażników i biegnij w lewo - po wyrzutnię rakiet. Poślij jedną z nich w nadlatujący śmigłowiec i... ciesz się zakończeniem głównego wątku fabuły GTA3!


W garażu znajdziesz najlepszego przyjaciela człowieka - kamizelkę kuloodporną!


Po drodze może zechcesz podnieść zdrówko leżące na jednym z budynków na tamie.


Przebij się przez barykadę po jej prawej stronie.


Zbierz snajperkę - ta bardzo ułatwia sprawę wyeliminowania kolesi na wieżach.


Staraj się pozbierać jak najwięcej M16 - ich celność i siła są nieocenione!

Tipsy

GUNSGUNSGUNS wszystkie rodzaje broni
IFIWEREARICHMAN przelew na konto
GESUNDHEIT pełne zdrówko
MOREPOLICEPLEASE podnosi wanted level
NOPOLICEPLEASE obniża wanted level
GIVEUSATANK czołg!
BANGBANGBANG megaeksplozja
ILIKEDRESSINGUP zmieniasz image
ITSALLGOINGMAAAD szaleni piesi
NOBODYLIKESME atakują cię piesi
WEAPONSFORALL piesi atakują siebie nawzajem
TIMEFLIESWHENYOU przyspieszony upływ czasu
BOOOOORING spowolniony upływ czasu
TURTOISE pełny pancerz
SKINCANCERFORME bezchmurne niebo
ILIKESCOTLAND zachmurzone niebo
ILOVESCOTLAND deszcz
PEASOUP mgła
MADWEATHER szybko zmieniająca się aura
ANICESETOFWHEELS niewidzialne nadwozia samochodów (widzialne koła)
CHITTYCITTYBB zmniejszona grawitacja
CORNERSLIKEMAD zwiększona przyczepność samochodów
NASTYLIMBSCHEAT więcej krwi!

I bonus story: mój dom w Grand Theft Auto IV. ;)



Warcraft III

(PC) Atrox

W czasie gry naciśnij [~], wpisz kod i naciśnij Enter:

capture the hill - wygrałeś!
whats the hurry up - szybkie budowanie
cool atrox - niewidzialne jednostki
curse the enemy - wykańczasz wszystkie jednostki wroga na planszy
destroy the enemy - baza wroga wybucha!
destroy my town - teraz twoja wylatuje w powietrze
slaughter jack - giną wszyscy na planszy
something special for you - upgrade'ujesz jednostki i budowle
atrox power up <#Muon> <#Quark> - dostajesz po # danego surowca
show fps - widzisz koreańskie... zresztą sam zobacz :)
CL Ver - jeszcze więcej tego samego :)
the rich men deed up - ???
overt the rainbow <#> - ???

Baza za dobrze broniona? Malutki cheat i po obronie...

(PC) Delta Force: Task Force Dagger

Podczas gry naciśnij [~], po czym wpisz:

ClayburnFallmont - amunicja na maksa
StanGable - nieskończona amunicja
JeffersonDarcy - mega Hitpoints
AceEvans - niewidzialność
RogerPhilips - wsparcie artylerii

Boisz się, że zabraknie ci amunicji? Po kodzie magazynki przestaną być problemem.

(PC) Mobile Forces

Naciśnij [~] podczas gry i wpisz: horsey - aktywizujesz cheat mode; teraz możesz wpisywać poniższe kody:

god - god mode
teamgod - god mode dla całej drużyny
Amphibious - oddychasz pod wodą
Fly - latamy!
Ghost - ...i przechodzimy przez ściany
Loaded - wszelka broń
SetTeam # - zmiana zespołu (wpisz 0 lub 1 zamiast #)
Invisible - niewidzialność
KillPawns - zabijasz wszystkich graczy kontrolowanych przez komputer
KillEnemy - zabijasz wszystkich graczy
KillCars - wybuchają wszystkie samochody na danym levelu
ExpireCars - samochody na całym levelu zużywają się
ViewN - kamera patrzy oczyma kolejnego gracza (zamiast N - nr gracza)
ViewMe - pierwotna praca kamer
SetJumpZ - ustalasz wysokość, na jaką możesz skoczyć
SetSpeed - ustalasz szybkość, z jaką możesz się poruszać
SetWeapons - wybór broni dla członków zespołu

Szansę na przeprowadzenie udanego wypadu do bazy wroga można tipsami zamienić w pewność

Nie lubisz samochodów? Nie ma problemu, by wybuchły.

(PC) A2 Racer 2

Kombinacje klawiszy działające w czasie gry:

[Ctrl] + [Spacja] + [i] - nietykalność
[Ctrl] + [Spacja] + [m] - dostaniesz 700 000

Cop mode
Wpisz się jako: Copland, a następnie wybierz wóz i rozpocznij grę.

Zmiana cen
Za pomocą notatnika (lub innego edytora tekstu) otwórz plik garage.ini - znajdziesz tam ceny, które wystarczy dowolnie pozmieniać (ale wcześniej na wszelki wypadek wykonaj kopię tego pliku)

Edycja kasy
Otwórz notatnikiem (lub innym edytorem tekstu) plik menu.ini (wcześniej wykonaj jego kopię).

(PC) America's Army: Operations 'Recon'

Chcesz zaliczyć wszystkie kursy? W katalogu z grą znajdź podkatalog Save, tam własną zgrywkę (powinna mieć rozszerzenie .txt) i zastąp zawarty tam tekst ciągiem znaków:
511, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 0.

Zgraj plik, uruchom grę. (Wcześniej jednak wykonaj kopię własnego save'u!)

Aby użyć tych tipsów, najpierw musisz otworzyć plik ArmyOps.ini za pomocą Notatnika - plik znajduje się w podkatalogu System, w miejscu, gdzie zainstalowałeś grę. Tam w sekcji Engine.GameEngine dodaj linijkę:

bMPCheats=Enabled 2

Teraz w czasie gry włącz konsolę i wpisz poniższy kod:

mpcheat changeclass <broń>, gdzie rodzaj broni zależy od tego, jaką chcesz otrzymać:

AK - AK47
AK74SU - AK74SU
AR - SAW
F - pięści
G - M16A2 z granatnikiem
GP - AK47 z granatnikiem
M4A1 - M4A1

Znudził ci się zwykły gnat? Dzięki tipsom masz wybór.

Trening, trening... jak ci się znudzi, zawsze zostają jeszcze tipsy.

(PC) Neverwinter Nights

Aby cheaty zaczęły działać, trzeba najpierw wprowadzić drobne zmiany do dwóch plików konfiguracyjnych (najpierw wykonaj ich kopie!) za pomocą dowolnego edytora tekstu, np. Notatnika. Pierwszy plik, jaki należy edytować, to nwn.ini, znajdujący się w głównym katalogu z grą. Znajdź tam sekcję zatytułowaną Game Options i dopisz linijkę:

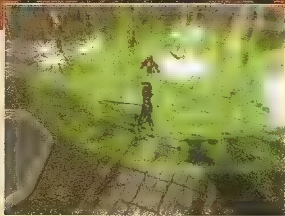
Debug Mode=1

Drugi z plików to nwnplayer.ini, w którym należy dodać linijki:

Single Player Enforce Legal Characters=0
Single Player ItemLevelRestrictions=0

Teraz w czasie gry wystarczy włączyć konsolę klawiszem [~] i włączyć cheaty, wpisując DebugMode=1. Dostępne do wpisania na konsoli, od tej chwili, cheaty to:





Problemy w walce z demonami? Może by tak nieco zwiększyć swoje szanse? A może pragniesz mocy? I to bez wysiłku? Proszę bardzo!

SetAge (nowa wartość) - zmiana wieku
SetAttackBase (nowa wartość) - zmiana bazowego współczynnika trafienia
SetSTR (nowa wartość) - zmiana siły
SetCHA (nowa wartość) - zmiana charyzmy
SetCON (nowa wartość) - zmiana kondycji
SetDEX (nowa wartość) - zmiana zręczności
SetINT (nowa wartość) - zmiana inteligencji
dm_givelevel (nowa wartość) - zmiana poziomu doświadczenia
SetAppearance (nowa rasa) - zmiana rasy
ModSaveFort (nowa wartość) - zmiana rzutu ratunku na hart ducha (fortitude)
ModSaveReflex (nowa wartość) - zmiana rzutu ratunku na refleks (reflex)
ModSpellResistance (nowa wartość) - zmiana rzutu ratunku przed czarami (spell)
ModSaveWill (nowa wartość) - zmiana rzutu ratunku na siłę woli (will)
Change Wisdom: SetWIS (nowa wartość) - zmiana mądrości
Flying Cows: dm_cowsfromhell - latające krowy ;-)
dm_givegold (liczba) - dostajesz złoto
dm_mylittlepony - mój mały kucyk ;-)
dm_god - nieśmiertelność
dm_heal - przywraca wszystkie punkty zdrowia
GetLevel (nowa wartość) - zmienia poziom postaci
GiveXP (liczba) - daje postaci punkty doświadczenia

Uwaga! Jeśli pojawi się napis Enter Target Mode, musisz kliknąć na postaci, której dany cheat ma dotyczyć, zaś jeśli Success - to prawidłowo wpisałeś cheat.

(PC) Operation Flashpoint - Resistance

Na podanym w nawiasach ekranie przytrzymaj lewy klawisz [Shift], a później wciśnij [-] z klawiatury numerycznej. Następnie puść i wpisz jeden z poniższych kodów:

iwillbetheone (dowolny ekran) - god mode
savegame (ekran w czasie gry) - zapisuje stan gry
endmission (ekran w czasie gry) - kończy obecną misję
campaign (ekran głównego menu) - odblokowanie wszystkich misji
topography (ekran głównego menu) - mapa wysokości



Gdyby nasi partyzanci mieli te kody, sami byśmy sobie II wojnę wygrali.

(PC) Pearl Harbor - Zero Hour

Odblokowanie dodatków
Na ekranie wyboru misji kliknij mały czarny cień, który wygląda jak samolot (znajduje się po prawej stronie ekranu). Będziesz miał dostęp do trzech ukrytych samolotów oraz dodatkowego poziomu.



Można oczywiście ruszać do boju w standardowych maszynach, ale można i w ukrytych!



(PC) Real War

Pełne zapasy
Włącz pauzę, a następnie przytrzymaj klawisze **[Ctrl] + strzałka w lewo + [F9]** i wciśnij **[S]**.

Wyłączenie Fog of War
Włącz pauzę, a następnie przytrzymaj klawisze **[Ctrl] + strzałka w prawo** i wciśnij **[F]**.

(PC) Resident Evil

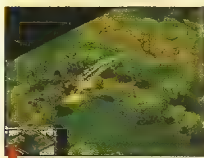
Niekończąca się amunicja
Wprowadź następującą kombinację: dół, dół, dół, góra, dół oraz prawo.



Dzięki kodom amunicja przestaje być problemem.

(PC) Sudden Strike - Forever

Aby zaktywować cheaty naciśnij klawisz [Enter], wprowadź jeden z poniższych kodów i potwierdź, wciskając jeszcze raz [Enter]:



Przejście na drugą stronę to samobójstwo - chyba, że nieco naszym pomożemy.

****superman** - twoje jednostki dostają bardzo mocny pancerz i zadają absurdalnie wysokie obrażenia
****nofog** - wyłącza zupełnie fog of war
****staticfog** - miejsca, jakie raz zostały odkryte z mgły, nie dostaną jej z powrotem

(PC) Zoo Tycoon - Dinosaur Digs

Sposób na szybką kasę.
Naciśnij klawisz [Shift], a następnie [4].

Odblokowanie Deinosuchusa.
Aby go otrzymać, najpierw musisz ukończyć wszystkie dostępne w grze scenariusze, a następnie, gdy skończysz ostatnią, wybrać No - zostaniesz poinformowany, że Deinosuchus jest odblokowany.



Dobre zoo wymaga dużych nakładów finansowych, ale od czego jest dobry wujek?

(PS2) Barbarian

Inne ubranko
Aby twój bohater występował w innym odzieniu, w czasie wyboru postaci gry podświetl ją i wciśnij R1.



Standardowe stroje już cię nie kręcą? Wskocz w nowe ubranka!



Śpieszy ci się do kampanii nieumarłych, a nie masz cierpliwości? Tipsy czekają...

Małe problemy z wrogami? Zawsze można sobie pomóc.

Przejściowe problemy z drewnem? Służymy pomocą i to bez wprowadzania kartek.

(PC) Warcraft III - Reign of Chaos

Aby wpisać tipsy, naciśnij klawisz [Enter], wpisz kod i potwierdź, wciskając jeszcze [Enter]. Jeśli nie popełniłeś błędu, pojawi się komunikat, że kod został aktywowany.

Uwaga! Cheaty działają tylko w trybie single i na pojedynczych mapach.

WarpTen - przyspiesza budowanie i produkcję jednostek
IocainePowder - szybka śmierć i rozkład ciał
WhosYourDaddy - god mode
KeyserSoze [###] - dostajesz ### sztuk złota
LeafitToMe [###] - dostajesz ### sztuk drewna
GreedIsGood [###] - dostajesz po ### sztuk złota i drewna (jeśli nic nie podasz, dostajesz po 500)
PointBreak - usuwa limit żywności
ThereIsNoSpoon - usuwa limit mana
StrengthAndHonor - nie przegrasz
Motherland [rasa] [poziom] - przeskakujesz do nowego poziomu wybranej rasy, np. motherland human 06
SomebodySetUpUsTheBomb - natychmiast przegrywasz
AllYourBaseAreBelongToUs - natychmiast wygrywasz
WhoIsJohnGalt - włącza możliwość wymyślania
SharpAndShiny - zwiększasz poziom budowli
IseeDeadPeople - widzisz całą mapę
Synergy - możesz odkrywać wynalazki bez spełnienia ich wymagań
RiseAndShine - ustawia zegar gry na wschód słońca
LightsOut - ustawia zegar gry na zachód słońca
DayLightSavings [czas] - jeśli podasz czas, ustawia zegar gry na wpisaną godzinę, jeśli nie, zatrzymuje jego upływ (lub go przywraca)

SEKRETY I EASTER EGGS

Wybuchające zwierzaki
Wystarczy odpowiednio długo je klikać - za którymś razem się rozerwą.

Piraci i ich skarb
Podczas pierwszej misji prologu odkryj kodem całą mapę i popatrz, czego pilnują piraci na północy mapy.

Kosmiczne zakończenie
Przejdź ostatnią misję Nocnych Elfów na poziomie Hard, a pojawi się dodatkowa scenka - jak w Starcraft 2 (ale twórcy zaklinają się, że to tylko ukazanie możliwości engine'u i nic więcej).

Lista płac
Po ukończeniu gry sprawdź listę płac - ta skończy się napadem hydralisków, którzy rozgromią towarzystwo.

Kampania nieumarłych, rozdz. 1
W głównym mieście walczy ze sobą dwóch cywili, otoczonych przez tłum gapiów. Sprawdźcie ich imiona (jeśli oglądaliście film Fight Club).

Kampania nieumarłych, rozdz. 2
Po filmiku, mniej więcej w środku misji, kiedy dowiadujesz się o urnie, przebij się przez drzewa na zachodzie od zielonej bazy ludzi. Gdy podejdziesz wojem do wodospadu, zobaczysz małą pandę siedzącą na ramionach innej pandy z mieczem: pojawi się napis, że znalazłeś tajne miejsce odpoczynku pand.

Do innego ciekawego miejsca dojdziesz, przebijając się przez zarośla po lewej stronie zakrętu na ścieżce do Rogue Wizard: zostaniesz uraczony filmikiem z dwoma Yeti - starszy ma Claws of Attack +6.

Kampania orków, rozdz. 7
Gdy natkniesz się na wielką salamandrę o nazwie Hungry Hungry Lizard, poczekaj, aż ta przedrze się przez grzyby. Zrobi zieloną kupę, która zaprowadzi cię do bardzo fajnego przedmiotu: The Lion Horn of Stormwind.

Kampania Nocnych Elfów, rozdz. 2
W miejscu, gdzie spotykasz pierwszą grupę balist, musisz wyrąbać drogę przez zarośla na północnym wschodzie - spotkasz tam hydraliska, który dołączy się, gdy przyprowadzisz do niego bohatera.

Kampania Nocnych Elfów, rozdz. 5
W jaskini na początku idź w prawo, szukając grzybowej łączki po prawej z czaszką i kośćmi od frontu (jeśli usłyszysz komentarz kapłanki o demonie, zaszedłeś za daleko). Użyj Force of Nature na grzybach, by zrobić przejście. Po ścieżce z mnóstwem kości dotrzesz do pandy na poziomie 10, która zaatakuje, a po śmierci zostawi Necklace of Spell Immunity.

(PS2) Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt.

Maksymalne statystyki
Aby wszystkich zawodników napakować na maksa, przejdź na ekran Cheatów w menu opcji i wpisz kod: **MAXSTATS**.

Odblokowanie wszystkich bike'ów
Na ekranie Cheats w menu opcji wpisz kod: **PIKARIDE**.



Znudziły ci się stare plansze?

A może chciałbyś wcielić się w nowego zawodnika?

Odblokowanie wszystkiego
Na ekranie Cheats w menu opcji wpisz kod: **LOTACRAP**.

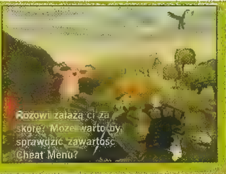
Odblokowanie filmików
W zależności od wybranego bohatera na ekranie Cheats, w menu opcji, wpisz jeden z poniższych kodów:
Andre Ellison - ANDFMV
Dennis McCoy - DMCFMV
Jamie Bestwick - JAMFMV
Leigh Ramsdell - LEIFMV
Mat Berringer - MATFMV
Reuel Erikson - REUFMV
Fuzzy Hall - FUZFMV

Odblokowanie nowych poziomów
W zależności od wybranego poziomu, na ekranie Cheats w menu opcji wpisz jeden z poniższych kodów:
Oil Refinery - OILSPILL
Train Depot - CHOOCHOO
Museum District - ARTRIDER
Museum Competition - ARTCOMP
Fuzzy's Yard - FUZYDIRT
Mount Magma - VOLCANO
Gravity Games Street - PAVEMENT
Gravity Games Vert - GGFLYER
Gravity Games Dirt - MUDPUDLE

Odblokowanie ukrytych postaci
W zależności od wybranej postaci na ekranie Cheats, w menu opcji, wpisz jeden z poniższych kodów:
Angus Sigmund - SIGMAN
Bird Brains - FLYAWAY
Bobby Bones - BONEGUY
Dennis McCoy - DMCDMAN
Hotty Babe - BADGIRL
Ramp Granny - OLDLADY

(PS2) Herdy Gerdy

Odblokowanie Cheat Mode
Aby odblokować cheaty na ekranie tytułowym gry, wprowadź następującą kombinację: L2, L1, L2, L1, góra, R1, R2, R1, R2, dół, Select. Ekran pociemnieje, a gdy przejdziesz do głównego menu, pojawia się tam dodatkowe opcje.



Rozowi załażą ci za skórę? Może warto by sprawdzić zawartość Cheat Menu?

(PS2) MLB SlugFest 20-03

Aby wprowadzić poniższe cheaty, musisz przejść na ekran match-upów (gdy gra się ładuje) i wcisnąć odpowiednią liczbę razy klawisz kwadrat, X oraz O (są one podane jako - odpowiednio - pierwsza, druga i trzecia pozycja) oraz dopisany na końcu kierunek.

Big Head Mode - 2-0-0 prawo
Horse Team - 2-1-1 prawo
Mace Bat - 0-0-4 lewo
Log Bat - 0-0-4 góra
Maximum Batting - 3-0-0 lewo
Maximum Power - 0-3-0 lewo
Maximum Speed - 0-0-3 lewo
No Fatigue - 3-4-3 góra
Rubber Ball - 2-4-2 góra
Terry Fitzgerald Team - 3-3-3 prawo
Todd McFarlane Team - 2-2-2 prawo
Tournament mode - 1-1-1 dół
Wiffle Bat - 0-0-4 prawo



Takimi zawodnikami, jak ten na pierwszym planie, też można grać!


Ciągle ci sami zawodnicy... A może by tak zagrać gwiazdami, ale z NBA?


Wygląda groźnie? To może zrobimy z niego prawdziwego killera?

(PS2) NFL GameDay 2002

Poniższe kody wpisuje się w menu Easter Egg:

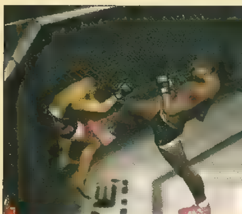
ALL_BOBO - wszystkie teamy w wersji Bobo
ROCKETMAN - posiadacz piłki dostaje speeda
LINE_BUSTER - ulepsza statystyki obrony
STICKEM - ulepsza statystyki przyjmowania piłki
SUPER_FOOT - ulepsza statystyki kopania
TINY - zwiększa graczy
FASHION_SHOW - po skończonej grze możesz się raczyć cheerleaderkami
SMARTER_CPU - zwiększa umiejętności zespołu kierowanego przez CPU
JACKHAMMER - coś z trafianiem (piłki) i chrupaniem (czasu) ;-)
BOOSTER - przyspiesza wszystkich graczy
TWO_D - gracze stają się dwuwymiarowi
POP_WARNER - gracze zaczynają się unosić
GRUDGE_MATCH - zmienia wystrój stadionu
HAM INJURY - drobne kontuzje dla biegnących graczy
MR_GLASS - drobne kontuzje dla graczy po wciśnięciu turbo
ENDURANCE - zwiększa wytrzymałość
BIG_PIG - wielka świnka ;-)
GIANTS - grasz gigantami (jeśli chodzi o wymiary)
PENCILS - gracze będą przypominać ołówki
MUNCHKINS - zmniejsza graczy
FLAT_LAND - spłaszcza graczy
989_SPORTS - gracze to programiści z 989 Sports
EURO_LEAGUE - gracze z ligi europejskiej
BASKETBALL - gracze z NBA
RED_ZONE - gracze to programiści z Red Zone
OVAL_OFFICE - gracze to prezydenci USA
FATIGUE - zmniejsza zmęczenie
EVEN_STEVEN - wyrównuje umiejętności zespołów
UNBEATABLE - zespół staje się niepokonany
CREDITS - pokazuje listę płac
5280_CLUB - zmienia wygląd stadionu
MR_FURIOUS - Max Game oraz Clock Speed w czasie losowego sezonu

(PS2) UFC - Throwdown

Odblokowanie Bruce'a Buffera
Musisz zdobyć złoty pas w trybie UFC.

Odblokowanie Card Girl A
Musisz oglądać powtórki między poszczególnymi rundami walki sto razy.

Odblokowanie Card Girl B
Najpierw musisz wykonać wszystkie ukryte ruchy Card Girl A, a następnie udać się do menu wyboru postaci i wybrać Card Girl A, trzymając przycisk L1.


A coś takiego, jak fair play to tylko marzenia zwyjających się z bólu pokonanych.

Odblokowanie Dany White
Musisz ukończyć wszystkie wyzwania (challenges) jako Lorenzo Fertita, a następnie udać się do menu wyboru postaci, podświetlić Fertitę i wcisnąć przycisk L1.

Odblokowanie ukrytych ruchów
Musisz spełnić następujące warunki:
Ruch 1 - ukończyć tryb UFC, zdobywając przy tym srebrny pas
Ruch 2 - ukończyć tryb UFC w kategorii wagowej Open, zdobywając przy tym złoty pas
Ruch 3 - ukończyć tryb Arcade
Ruch 4 - ukończyć tryb turniejowy

Odblokowanie Johna McCarthyego
Musisz ukończyć wszystkie wyzwania jako Mario Yamasaki, a następnie udać się do menu wyboru postaci, podświetlić Yamasakiego i wcisnąć przycisk L1.

Odblokowanie Karate Style w trybie kariery
Musisz stworzyć nową postać jako wojownika sumo, a następnie przy jego pomocy przejść tryb kariery.

Odblokowanie Kung Fu Style w trybie kariery
Musisz stworzyć nową postać jako kickboxera, a następnie przy jego pomocy przejść tryb kariery.

Odblokowanie Lorenzo Fertittiego
Musisz zdobyć złoty pas w trybie UFC przy pomocy dowolnej stworzonej przez postaci.

Odblokowanie Mario Yamasakiego
Musisz zdobyć złoty pas przy pomocy postaci startowej.

Odblokowanie Nin-Jitsu w trybie kariery
Musisz stworzyć nową postać jako wojownika karate, a następnie przy jego pomocy przejść tryb kariery.


Zapomnijcie o dobrym wychowaniu - tutaj do ukrytych extrasów dochodzi się tylko walcząc!

Jak zdobyć złoty pas?
Najpierw musisz zdobyć srebrny pas (jak? Wyjaśnienie poniżej). Następnie przejdź do trybu UFC i wejdź zawodnikiem, którym zdobyłeś srebrny pas, do zawodów Free Weight. Jeśli przejdziesz tryb UFC, zdobędziesz upragniony złoty pas.

Jak zdobyć srebrny pas?
Wystarczy dowolnym zawodnikiem ukończyć tryb UFC.

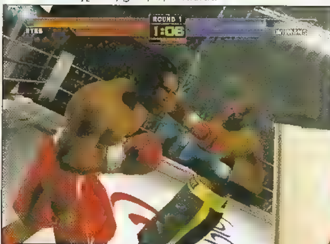
(PS2) Mike Tyson Heavyweight Boxing

Odblokowanie trybu Cheat
Musisz przejść na ekran z napisem Press Start, a następnie wprowadzić kombinację: kwadrat, O, L2, R2, dzięki czemu będziesz miał dostęp do wszystkich trybów, bokserów i aren.

Odblokowanie trybu z wielkimi głowami
Musisz przejść na ekran z napisem Press Start, a następnie wprowadzić kombinację: kwadrat, O, góra, dół.

Odblokowanie wszystkich postaci
Wersja dla ambitnych: musisz zdobyć pasy brązowy, srebrny i złoty.

Oblokowanie trybu Flat
Musisz przejść na ekran z napisem Press Start, a następnie wprowadzić kombinację: dół, góra, O, kwadrat.



Nowi zawodnicy, nowe areny... wszystko to w zasięgu jednego kodu.

Odblokowanie Mike Tyson Challange
Musisz pokonać Tysona i zdobyć złoty pas.

Odblokowanie nowych tekstur dla bokserów
Musisz przejść na ekran z napisem Press Start, a następnie wprowadzić kombinację: L1, R1, X, X, trójkąt, X.

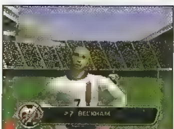
Odblokowanie trybu z małymi głowami
Musisz przejść na ekran z napisem Press Start, a następnie wprowadzić kombinację: kwadrat, O, dół, góra.

Odblokowanie trybu Super Mutant
Musisz przejść na ekran z napisem Press Start, a następnie wprowadzić kombinację: kwadrat, lewo, góra, trójkąt.


Niby ta miła pani jest tu tylko dodatkiem, ale za to bardzo miłym.

(PS2) RedCard 20-03

Odblokowanie wszystkiego
Jako imię wpisz: BIGTANK, a będziesz miał dostęp do wszystkich drużyn, stadionów oraz finałów.


Chcesz, by ten pan się uśmiechał? Wpuść go na stadiony - wszystkie!

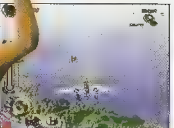
(PS2) Romance of the Three Kingdoms VII

Odblokowanie trybu multi
W czasie gry naciśnij jednocześnie L1 + L2 + R1 + R2 + Select. Wybierz postać z listy, która się potem pojawi - w taki sposób możesz wybrać do ośmiu postaci.

(PS2) Sky Gunner

Odblokowanie opcji kamery
Wystarczy, że ukończysz grę, otrzymując rangę przynajmniej SS.

Odblokowanie postaci
Copain - musisz ukończyć grę jako Femme
Hardi - musisz ukończyć grę przy pomocy zarówno Copaina i Ciel (oraz z największą ilością kasy), a następnie przy pomocy Rivala
Rival - musisz pokonać grę przy pomocy Ciel, a przy okazji nie zostać pokonanym przez Rivala


Survival lub Sky Attack tutaj? Jak najbardziej i to w zasięgu ręki.

Odblokowanie wyboru sceny
Musisz ukończyć grę wszystkimi czterema postaciami.

Odblokowanie trybu Survival
Musisz ukończyć grę przy pomocy Copaina oraz z największą ilością kasy.

Odblokowanie trybu Time Attack
Musisz ukończyć grę przy pomocy Ciel oraz z największą ilością kasy.

Helikopter w ogniu

Wszyscy muszą wrócić...





Ciekawe, co zrobiłaby amerykańska kinematografia, gdyby siły wojskowe nie interweniowały za każdym razem, gdy gdzieś na świecie źle się dzieje. Pewnie nie powstawałaby filmy wojenne (zwyczajowo przynoszące duże zyski), bo nie byłoby dzielnych blond chłopców, którzy zbawialiby świat w imię hamburgera i brunatnoburego napoju w butelce o kuszącym kształcie. Abstrahując jednak od moich politycznych przekonań, przyznać trzeba, że "Helikopter w ogniu" to film zaskakująco dobry. Nie brak w nim łzawych scen, przejawów amerykańskiego patriotyzmu i podniosłej muzyki, mimo to jak mało który wysokobudżetowy obraz wyprodukowany w Hollywood ukazuje koszmar wojny taki, jakim ten jest naprawdę. A rzeczywiście to przecież walka zagubionych, przestraszonych młodzieńców, którzy zamiast o chwale marzą o dziewczynach pozostawionych w słonecznych amerykańskich miasteczkach. Ci młodzieńcy potrafią jednak zdobyć się na nadludzkie bohaterstwo wtedy, kiedy sytuacja tego wymaga.

Tak właśnie było podczas bitwy o Mogadisz, stolicę Somalii, kiedy to specjalne jednostki uderzeniowe amerykańskich sił zbrojnych - oddział 120 Delta - trafiły na nieoczekiwanie silny opór ze strony popleczników Mohameda Farraha Aidida, somalijskiego przywódcy, który siłą zamierzał zaprowadzić własne rządy. Dla amerykańskiej potęgi zbrojnej niewielka armia Aidida zdaje się niewielkim wyzwaniem; mimo to sprawy komplikują się, kiedy 3 października 1993 dwa amerykańskie helikoptery typu UH-60 Black Hawk zostają zestrzelone. Amerykanie wkraczają do akcji, chcąc wyciągnąć własnych żołnierzy z piekła wojny domowej. Okazuje się jednak, że Somalijczycy to naród niezwykle zajadły w walce o władzę. Sytuacja staje się trudniejsza z każdą chwilą, a liczba ofiar zaczyna rosnąć...

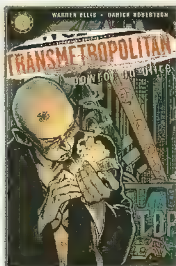
"Helikopter w ogniu" Ridleya Scotta, znanego przede wszystkim z "Gladiatora" (a bardziej wytrawnym filmowcom z "Łowcy androidów" i pierwszej części "Obcego"), przedstawia konflikt w Somalii, skupiając uwagę przede wszystkim na załodze helikopterów. To doskonały zabieg, dzięki któremu przeniesieni zostajemy w samo centrum tego koszmaru. Dzięki najnowocześniejszym rozwiązaniom technologicznym obraz wojny zapiera dech w piersiach, na szczęście jednak (to pewnie zasługa reżysera) film nie bazuje wyłącznie na efektach specjalnych. To bardzo dobry, mocny, a jednocześnie poruszający scenariusz i świetne aktorstwo (szczególnie pochwalić należy Toma Sizemore'a i Ewana McGregora).

Reżyseria: Ridley Scott
Scenariusz: Stephen Gaghan, Steven Zaillian
Obsada: Josh Hartnett, Eric Bana, Tom Sizemore, Jason Isaacs, Ewan McGregor, Johnny Strong, William Fichtner, Ron Eldard, Jeremy Piven, Hugh Dancy
Dodatki w wersji DVD: trailer kinowy, "making of"

KONKURS

Wraz z dystrybutorem filmu, firmą Warner, przygotowaliśmy dla was konkurs, w którym wygrać można jeden z 10 filmów "Helikopter w ogniu" na DVD oraz 10 na taśmie VHS. Wystarczy odpowiedzieć na dwa proste pytania:

1) Kto jest dytrybutorem filmu "Helikopter w ogniu" w Polsce?
2) Jak można przetłumaczyć na język polski nazwę helioptera UH-60 Black Hawk?

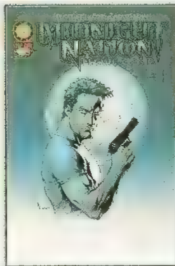


Transmetropolitan: Powrót na ulicę

Scenarzysta Warren Ellis, twórca historii opowiedzianej w "Transmetropolitan", to prawdziwie zły sukinsyn, jeden z najlepszych w komiksowym fachu (pozostaje nam tylko czekać na polskie wydanie jego "Ministry of Space"). Na potrzeby zaciekawionych rysunkami Robertsona, którego styl zdaje się wypadkową talentów Duncana Fegredo i Mike'a Allerda, stworzył postać Pająka Jeruzalem, nakręconego prochami dziennikarza - ten nie cofnie się przed niczym, by podać czytelnikom prawdę, całą prawdę i wyłącznie pieprzoną prawdę. A jeśli przy okazji wepchnie ją głęboko w usta przedstawicielom systemu władzy, tym lepiej. Taki to właśnie komiks - anarchistyczny, cyniczny, aspołeczny. A jednocześnie jeden z ciekawszych na rynku.

scenariusz: Warren Ellis
rysunek: Darrick Robertson
objętość: 96
wydawca: Mandragora
cena: 19,90 zł

ocena



Midnight Nation

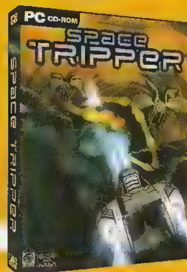
Scenarzysta "Midnight Nation" to J.M. Straczyński, człowiek, który rozgrzał do czerwoności fanów SF scenariuszami do serialu telewizyjnego "Babylon 5". Potem zabrał się za tytuły, takie jak "Spider-Man" i "Rising Stars", a "Midnight Nation" to jego projekt przygotowany wspólnie z Garym Frankiem, rysownikiem, którego styl trudno zdefiniować, ale który potrafi zaskoczyć intrygująco skonstruowaną planszą czy dobrą grą kolorem. To, co w "Midnight Nation" zwraca uwagę od początku, to dobre tempo, dzięki któremu komiks czyta się z przyjemnością. Tym większą, że główny bohater - policjant wciągnięty w mroczną, okultystyczną intrygę - na samym jej początku traci duszę - to sympatyczny gość, którego nie sposób nie polubić. A że ponadto w walce z Plemieniem Cieni wspiera go urocza istota płci żeńskiej - robi się naprawdę ciekawie...

scenariusz: J.M. Straczyński
szkic: Gary Frank
tusz: Jason Goder
kolory: Dan Kemp
wydawca: Mandragora
objętość: 96
cena: 24,90 zł

ocena

W cenie rocznej prenumeraty wykupionej do 15 września 2002 roku doskonała kosmiczna strzelanina

Space Tripper!



Zamawiając roczną prenumeratę Action Plus zapłacisz tylko 72 PLN.

To oznacza, że zaoszczędzisz 30 PLN i będziesz miał pewność, że nasz magazyn dotrze do Ciebie szybciej, niż pojawi się w kioskach - nieważne, gdzie mieszkasz!!!

Wystarczy tylko, że wypełnisz kupon i gotowe.



Zapomnij o Game Over... na cały rok!!!



Wystarczy tylko, że wypełnisz kupon i gotowe.

DOSTĘPNE ARCHIWALIA

06/2002 czerwiec 8,50 zł

Pełna wersja: Snowboard Racer
Poradniki i solucje: Medal of Honor, Jedi Knight II: Jedi Outcast, Gothic, Baldur's Gate: Dark Alliance, Soul Reaver II, Golden Sun
Recenzje: Sodier of Fortune II, Dungeon Siege, Beam Breakers, Destroyer Command, Might and Magic IX, Italian Job, Herdy Gerdy



10/2001 październik

Pełna wersja: Virtua Fighter 2
Gra +: Red Faction, Project Eden, NHL 2002, Alien Nations 2
Solucje i poradniki: Startopia, Max Payne
Heroes of Might & Magic 4, Max Payne



11/2001 listopad

Pełna wersja: Tipsomaniak - tipsy i solucje do 1000 gier
Gra +: Throne Of Darkness, Commandos 2, Monopoly Tycoon, Wiggles
Solucje i poradniki: Red Faction, Mech Commander 2, Alien Nations 2



12/2001 grudzień

Pełna wersja: Ford Racing - oszałamiające wyścigi
Gra+: Aliens vs. Predator 2, Empire Earth, Civilization 3, Stronghold, Europa Universalis II, Pool Of Radiance 2
Solucje i poradniki: Grand Theft Auto 3, Throne Of Darkness



01/2002 styczeń

Pełna wersja: Enemy Engaged: Apache vs. Havoc
Gra+: Return To Castle Wolfenstein, Serious Sam 2, Soul Reaver 2, Harry Potter, Battle Realms, NY Race, Silent Hunter II
Solucje i poradniki: Commandos 2, Stronghold



02/2002 luty

Pełna wersja: Seven Kingdoms
Gra+: Medal Of Honor, S.W.I.N.E., Wizardry 8, Il-2 Sturmovik, Rayman II
Solucje i poradniki: Return To Castle Wolfenstein, Civilization 3



04/2002 kwiecień

Pełna wersja: Comache Hokum
Gra+: Heroes Of Might & Magic IV, Star Wars Starfighter, Warlords Battlecry II, C&C: Renegade, Worms Blast.

Koszty wysyłki numerów archiwalnych (2,60 zł) ponosi kupujący.

Uwaga!

Jak zamówić prenumeratę?

1. Wypełniając zamieszczony dowód wpłaty i dokonując płatności na poczcie lub w banku.
2. Przelewem BRE Bank SA o/Regionalny, Nr rach. 11401010-00-371299-PLNCURR11-52.
3. Telefonicznie (0 prefiks 22) 511 76 55, 511 76 56 (jeśli masz kartę kredytową visa classic, eurocard/mastercard, JCB, PolCard - podaj: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym, numer telefonu, numer karty, datę jej ważności i kwotę wpłaty).
4. Pocztą elektroniczną prenumerata@mediastyl.pl.
5. Faksem (0 prefiks 22) 511 76 60.

Warunki prenumeraty

- W przypadku zamówienia prenumeraty pocztą elektroniczną, faksem lub telefonicznie kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia najpóźniej w dniu następnym na konto BRE Bank SA o/Regionalny
  Nr Rach. 11401010-00-371299-PLNCURR11-52
- Wysyłkę prenumeraty rozpoczynamy po wykazaniu zapłaty na naszym koncie.
- Na zamówieniu wpisz wyraźnie swoje: imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza.
- Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu.
- Upominki wysyłamy w przeciągu miesiąca od daty rozpoczęcia realizacji prenumeraty.
- Faktury VAT wystawiamy na życzenie - prosimy o podanie pełnych informacji faksem lub e-mailem w nieprzekraczalnym terminie 7 dni od daty wpłaty.

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. .... e-mail ....

od miesiąca ......Listopad...... /2002

- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo Bauer i Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis ....

stempel dzienny

opłata ....

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035

nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR1 1-52

W P

waluta: PLN

kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem: PRENUMERATA ACTION PLUS

tytułem cd.

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. .... e-mail ....

od miesiąca ......Listopad...... /2002

- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo Bauer i Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis ....

stempel dzienny

opłata ....

Dowód/pokwitowanie dla wpłacającego

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035

nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR1 1-52

W P

waluta: PLN

kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem: PRENUMERATA ACTION PLUS

tytułem cd.

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy



Sterowanie grą

Skręt w lewo - **strzałka w lewo**
Skręt w prawo - **strzałka w prawo**
Przyspieszenie - **strzałka w górę**
Hamulec - **strzałka w dół**
Dopalacz - **[Ctrl]**
Aktywacja przedmiotu - **[Spacja]**
Spojrzenie w tył - **[L]**
Zmiana kamery - **[F1-F2]**
Pauza - **P**

Space Haste

To najszybsze poduszkowce w galaktyce!!!



Gra Space Haste to bardzo szybkie wyścigi przyszłościowych poduszkowców, którym w rajdach towarzyszy ścieżka dźwiękowa komponowana przez najciekawszych przedstawicieli współczesnej niezależnej muzyki elektronicznej. Usiądź za sterami poduszkowców, naciśnij gaz i daj się ponieść wibracjom!!!

I. Instalacja gry

Włóż płytę z grą Space Haste do czytnika CD. Jeśli program instalacyjny nie uruchomi się automatycznie, na Pulpicie znajdź i otwórz ikonę Mój komputer, odszukaj tę przyporządkowaną napędowi CD-ROM - zazwyczaj jest oznaczony jako (D:\) - i dwukrotnie kliknij. Wybierz ikonę Setup.exe. Podaj parametry instalacji, katalog, do którego gra ma się zainstalować. I zakończ proces instalacji.

II. Menu główne

Po uruchomieniu gry przejdziesz do menu głównego. Kolejne opcje wskazujesz, używając strzałek kursora, a wybierasz je przy użyciu klawisza [Enter]. W menu głównym gry możesz wybrać następujące opcje:

Start Race - rozpoczynasz wyścig z przeciwnikami
Time Race - rozpoczynasz wyścig na czas
Name - wpisujesz imię
Craft - wybierasz jeden z dostępnych pojazdów; na początku gry zauważysz, że niektóre z pojazdów są zablokowane (locked); jeśli chcesz uzyskać do nich dostęp, musisz wygrywać kolejne wyścigi
Track - wybierasz jeden z dostępnych torów; na początku zauważysz, że niektóre z torów są zablokowane (locked); jeśli chcesz uzyskać do nich dostęp, musisz wygrać na poprzednim torze
Skill - poziom trudności (easy - łatwy, medium - średni, hard - trudny)
Options - uzyskasz dostęp do dodatkowych opcji gry
Quit - opuszczasz grę



III. Wyścig na czas

Kiedy wybierzesz opcję Time Race, przeniesiesz się do menu wyścigu na czas, w którym możesz wybrać:

Start Time Race - zaczynasz wyścig na czas
Shadow - umożliwia wyłączenie samochodu-cienia, który pokazuje twój najlepszy przejazd na danej trasie
Back - powrót do menu głównego

IV. Opcje

Po wyborze opcji możesz dodatkowo ustalić następujące parametry gry:

Effects Volume - głośność efektów dźwiękowych
Music Volum - głośność muzyki
Brightness - jasność ekranu
Graphics - jakość grafiki
Input options - konfiguracja sterowania (klawisze)
Resolution - rozdzielczość ekranu
CD Mode - sposób działania odtwarzacza muzyki (continuous - ciągły/ random - losowy/default - standardowy)
Back - powrót do menu głównego

V. Rozgrywka

Space Haste to wyścigi, a więc wygrywa ten, kto pierwszy przekroczy linię mety. Podczas wyścigu możesz używać dopalaczy. Cały czas musisz dbać o to, by zachować odpowiednią energię - zatem przelatuj przez pola energetyczne znajdujące się na torze. Zbieraj także inne przedmioty (bonusy, przeszkadzajki, bronie) - możesz je aktywować, wciskając klawisz [Spacja]. Pamiętaj, liczy się tylko najlepszy!

Obsługa płyty

Na drugiej płycie, dołączonej do magazynu Action Plus, znajduje się menu, umożliwiające dostęp do wersji demonstracyjnych gier oraz oprogramowania telefonów komórkowych. Obsługa menu jest intuicyjna i nie powinna sprawić większych kłopotów - warto pamiętać, że programy do telefonów, dzwonki i logo są - ze względu na oszczędność miejsca - spakowane. Po kliknięciu nazwy pliku uruchomi się program rozpakowywujący jego zawartość (domyślnie do katalogu c:\aplus\nazwa pliku).

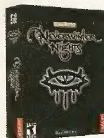
GAME OVER!!!



TOP TEN PLUS

1. Warcraft 3: Reign of Chaos
2. Neverwinter Nights
3. Grand Theft Auto 3
4. The Sims: On Holiday
5. Soldier of Fortune 2: Double Helix
6. Jedi Knight 2: Jedi Outcast
7. Dungeon Siege
8. Spider-Man: The Movie
9. Elder Scrolls 3: Morrowind
10. Heroes of Might and Magic 4






Trzy najlepsze pozycje na liście.

Siostra Plus radzi

Od jakiegoś czasu, gdy włączam kompa i do niego siadam, niemal natychmiast łzawią mi oczy, swędzą, piecze podniebienie, pojawia się katar. Wydaję gruby szmal na chusteczki higieniczne, aż musiałem aż przerzucić się na ręczniki papierowe, bo normalne chusteczki były za małe i nie starczały. Macie pojęcie, jakie to są koszty?!

Flegamon

Objawy, o których piszesz, wskazują na alergię. Alergia to niewłaściwa reakcja naszego organizmu na obecność substancji, która zwykle jest nieszkodliwa. Układ immunologiczny broni organizm przed obcymi substancjami, określanymi jako antygeny, produkując przeciwciała i inne cząstki chemiczne, które z nimi walczą. Dana osoba rozwija reakcję alergiczną, kiedy jej system immunologiczny nie jest w stanie odróżnić czynników "dobrych" od "złych", i wydziela substancje chemiczne takie jak histamina. Istnieje bardzo wiele substancji (znanych jako alergeny), które mogą wywoływać reakcje alergiczne. Może to być twoja ulubiona marchewka, jad pszczółki Mai, światło słoneczne, słone paluszki, stare skarpetki, dosłownie wszystko. Swędzenie oczu, jamy ustnej, gardła to najczęściej objawy uczulenia na alergeny z powietrza, więc w powietrzu szukać należy twojego wroga. Wróg to maciupeńki, więc masz niewielkie szanse, aby go zobaczyć. Lepiej udać się do specjalisty (alergolog). Jeśli chodzi o wspomniane ręczniki papierowe, radzę zaoszczędzić i kupić koc. Będziesz miał wówczas więcej miejsca, a i zawinąć mokrą zawartość będzie jakby łatwiej.

Niezamykający się system!

Poniższy psikus powoduje zablokowanie możliwości zamknięcia systemu Windows. Zamknięcie będzie możliwe jedynie poprzez "twardy reset" lub dwukrotne wciśnięcie "trzech króli" (Ctrl+Alt+Del). Sztuczka ta ma wiele zastosowań. Przede wszystkim osłabia w ofierze przeświadczenie, że komputer jest pod jej kontrolą i może go w każdej chwili wyłączyć. Inaczej efekt ten zwany jest "Matrix has you!". Mniej stabilne nerwowo jednostki mogą doznać nieodwracalnego uszczerbku na zdrowiu psychicznym, dlatego sztuczka "Niezamykający się system!" może być niebezpieczna i szkodliwa dla zdrowia! Przestrzegaj instrukcji, a przede wszystkim stosuj "Niezamykający się system!" z umiarem.

Kliknij Start=>Uruchom. Wpisz "regedit" i pacnij OK. Otwórz HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Policies/Explorer.

Utwórz wartość DWORD, klikając prawym przyciskiem myszy okno. Wartości nadaj nazwę "NoClose"/kliknij dwukrotnie stworzony właśnie wpis. Zmień wartość na 1. Zamknij "regedit". Sztuczka już działa. Systemu nie da się zamknąć!

Jak "naprawić" komputer?

Ponownie wejdź do "regedit". Otwórz HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Policies/Explorer. Kliknij dwukrotnie wartość DWORD, zmień ją na 0. Wciśnij dwukrotnie [Ctrl+Alt+Del]. I po bólu. :)

...sprawdź to!

Bit Bomba

Imię i nazwisko:
Dr Aki Ross
Data urodzenia:
2038
Miejsce urodzenia:
San Francisco
Edukacja:
Huston Military Academy



Gdzie ją spotkasz: Dr Aki Ross wystąpiła w filmie "Final Fantasy: The Spirits Within". Aki poświeciła życie pracy naukowej i tajemnicy związanej z Obcymi, którzy zniszczyli Ziemię. Jest to kobieta chłodna w sposób, w jaki odbieramy kobiety z Azji, jednak w spojrzeniu jej zielonych oczu czai się wielki ogień. Bystra jako naukowiec i pełna współczucia jako lekarz, Aki jest wrażliwa, obdarzona intuicją, elokwentna, skupiona i pełna zapału. Kiedy zostaje opanowana przez jedno z obcych stworzeń, staje się tajemnicza i zamknięta w sobie, walcząc, aby zrozumieć i opanować Obcego dręczącego ją od środka. Aki lubi obcisłe uniformy, ale tylko dlatego, że są praktyczne. Randka z Aki byłaby przedsięwzięciem niepewnym z dwóch powodów. Po pierwsze, jest to typ kobiety, której inteligencja wyraźnie góruje nad potrzebami ciała. Ciężko byłoby jej zaimponować dresem i komóreczką. Po drugie, we wnętrzu Aki (do którego tak ciężko dotrzeć) czai się wspomniany Obcy. Jej to właściwie duch, który ma moc wysysania życia. Wystarczy dać mu rurkę do wysysania i ziuuu! Już po tobie. Gra wstępna z Aki to samobójstwo, ale to tym bardziej rozpala zmysły fanów w całym wszechświecie.

Final Fantasy

Seria gier Final Fantasy, opracowanych przez Square Soft, liczy już 9 części i sprzedała się w 26 milionach egzemplarzy. Pełnoekranowy film osadzony w świecie FF należy traktować jako rozwinięcie serii gier wideo, z których pierwsza pojawiła się w 1987 roku. Reżyserem jest Hironobu Sakaguchi ("Street Fighter", "Wing Commander"). Nad filmem pracowali między innymi Tani Kunitaki (ma na koncie ilustracje koncepcyjne do filmów "Fight Club" i "Matrix") oraz Al Reinert (Oscar za scenariusz do "Apolla 13").

Następny numer w sprzedaży od 11 sierpnia

Znajdziecie w nim megaporadniki do przeglądów, takich jak

Neverwinter Nights, Disciples II, F1 2002, Italian Job, sekrety do Duke Nukem Manhattan Project, Warcraft III, Warrior Kings, Blood Omen II

oraz, jeśli spełnią się wszystkie znaki na niebie i na ziemi, recenzje tak gorących gier jak:

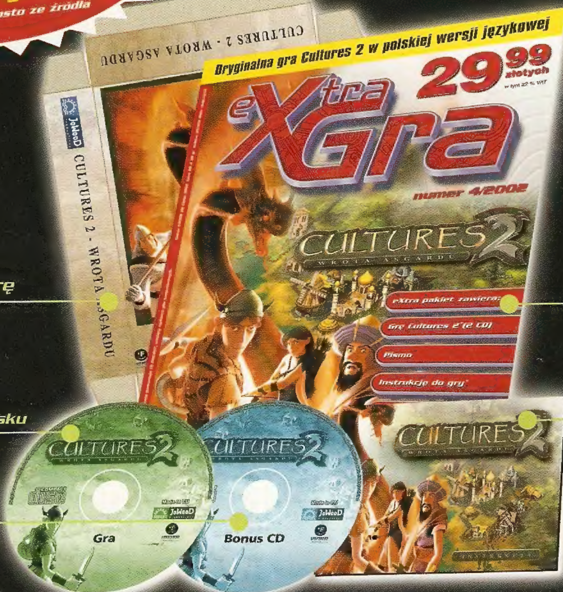
Medieval Total War, Sum Of All Fears, Mobile Forces, Flashpoint: Resistance, GT Concept, Scorpion King, Icewind Dale II i wielu, wielu innych



JUŻ 14 SIERPNIA W SPRZEDAŻY GRA CULTURES 2 za 29,99!

eXtra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

Płyta CD z grą CULTURES 2 po polsku

Bonus CD z dodatkami do gry CULTURES 2



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare czy słabe. W grze Cultures 2: Wrota Asgardu gracz staje się bogiem, który kontroluje życie i rozwój wesołego plemienia Wikingów na ich drodze ku ocaleniu świata przed zagładą... Wspaniała i śmieszna grafika oraz ciekawe i trudne misje zapowiadają doskonałą zabawę! Kup egzemplarz eXtra Gry w niewiarygodnie niskiej cenie 29,99 zł – nie zawiedziesz się! Taniej niż część pierwsza!

Szukaj w punktach z prasą.

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z DOSKONAŁĄ GRĄ PRZYGODOWĄ LARRY 7 MIŁOŚĆ NA FALI!



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM